



**TIPS: SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED**  
CONOCE A TODOS LOS CORREDORES Y ELIGE AL INDICADO PARA GANAR EN CADA CIRCUITO

# CLUB NINTENDO

Revista Oficial de **Nintendo**



## LAS RESEÑAS

- POKÉMON MYSTERY DUNGEON: GATES TO INFINITY
- THE AMAZING SPIDER-MAN: ULTIMATE EDITION
- FIRE EMBLEM AWAKENING
- RAYMAN LEGENDS

# Castlevania

## Lords of Shadow - Mirror of Fate

La espera bien valió la pena, el *gameplay* y sus gráficos te lo confirmarán.



• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. \$D 75.00  
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95  
• HONDURAS L 40.00 • NICARAGUA C\$ 35.00  
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00  
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)

**MEGA  
PÓSTER**



**CLUB** ♦ ♦ ♦  
**NINTENDO**  
POWER UP YOUR GAME

**ZHAO YUN**

**WARRIORS**  
**OROCHI**  
**3**  
*Hyper*

▼ Después de su aparición en el NES, Alucard regresa.



## NUESTRA PORTADA

48

### Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate

Han pasado muchos años pero por fin está de regreso esta saga en consolas de Nintendo, además te presentamos una entrevista con Dave Cox, productor de la serie Lords of Shadow.



▲ Después de una mala versión en Wii, Peter reaparece en Wii U

# SUMARIO



▲ La estrategia toma un nuevo nivel con este juego.

## REVIEWS

18

### Fire Emblem Awakening

De los títulos más esperados para la consola por fin está disponible y es excelente.

24

### Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity

Una divertida experiencia mientras esperamos la nueva generación de esas criaturas.

26

### Rayman Legends

Con mucha polémica, pero no deja de ser una gran obra para la consola.

30

### Transformers Prime

La mejor aventura de estos personajes, quizá no sea memorable, pero lo disfrutarás.

36

### Amazing Spider-Man: Ultimate Edition

El héroe más famoso de todos los tiempos en una aventura que le hace justicia.

## MEGA PÓSTER



Un nuevo póster que estamos seguros te agradará, dos opciones para dejar tu cuarto listo para comenzar a jugar.



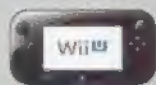
▼ Un título hasta para cinco personas.



▼ Un clásico de todos los tiempos.



**GUÍA DE COLOR**



Wii U



N3DS



Wii

## COMUNIDAD

6

### Pasacartas

Respondemos todas tus dudas y preguntas sobre este increíble pasatiempo.

10

### Foros y redes sociales

Demuestra qué tanto sabes de videojuegos en nuestros foros en Internet.

12

### Galería

Conoce todos los trabajos que nos mandan nuestros lectores; obras de arte.

## TIPS

86

### Sonic & All-Stars Racing Transformed

Llega a la meta con nuestros tips, donde encontrarás toda la información que necesitas.

## PREVIEW

90

- Disney Infinity
- Project X Zone
- Walking Dead: Survival Instinct

## DE INTERÉS

14

### Top News

Lo mejor del mes en nuestro resumen de noticias.

48

### ¿Qué hay dentro de...?

Las franquicias que llegaron a los móviles

Un gran reportaje que te dará mucho en que pensar sobre varias series famosas.

52

### Vistazo a Japón

Una de las historias más bellas de Studio Ghibli. Disfrutarás mucho de esta sección.

56

### Evolución

Conoce el camino de una gran serie que recientemente ha llegado a Wii U por la puerta grande.

60

### Reload

Te presentamos un extenso reportaje del héroe azul de los videojuegos. No puedes perdértelo.

82

### Entrevista

Si disfrutaste de Wreck-it Ralph, tienes que conocer un poco más de la mente creativa detrás del concepto.

84

### Finales

Donkey Kong revivió en Wii, te presentamos su final.

LLEVA LA DIVERSIÓN A TU HOGAR CON Wii U

# LA NUEVA CONSOLA DE NINTENDO



PlayStation 3, Xbox 360 y Wii U son marcas registradas de Nintendo. © 2013 Nintendo.

Nintendo



# EDITORIAL

Marzo 2013

**CLUB NINTENDO**

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe  
Delegación Álvaro Obregón CP 04210 México, DF  
Tel. 5261 2600  
clubnintendo@clubnintendo.com

<b>DIRECCIÓN EDITORIAL</b> José Sierra	<b>GRUP PUBLISHER</b> Carlos Padroza Luna
<b>EDITORIAL</b> EDITOR	<b>PUBLISHER</b> Fabiola Andrade
Antonio Carlos Rodríguez	<b>VENTAS</b>
<b>INVESTIGACIÓN</b> Hugo Hernández	<b>DIRECTOR DE CUENTAS</b> Oscar Goena Lozano
Juan Carlos García "Mister"	Héctor Lebrón Galiot
<b>AGENTES SECRETOS</b> Azy / Spok	Enrique Matamoros Arrechea
<b>COORDINACIÓN DE ESTILO</b> Enrique Montañez	Christian Rojas
<b>ARTE</b>	Tel. 5261 2600
<b>DIRECTOR DE ARTE</b> Francisco Cuevas Ordiz	<b>DIRECTOR DE MARKETING Y DIGITAL</b> Ernesto Sánchez Castañeda
<b>DISEÑADOR</b> Marín Rodríguez	<b>REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE</b> María Begonia Becerra Estévez
<b>DIRECTOR CREATIVO</b> Bogart Tirado	<b>REPRESENTANTE COMERCIAL MONTEVIDEO</b> Juan Ramón Zurita Cano
<b>COORDINADORA DE OPERACIONES</b> María de Jesús Hurtado	<b>MARKETING</b>
<b>COLABORACIÓN</b> Alejandro Ríos "Pentón"	<b>DIRECTORA</b> Patricia Cárdenas Godoy
José de Jesús Cabrera	<b>DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL</b> Adrián Huayco
<b>ORIGEN</b>	<b>FINANZAS</b>
<b>DIRECTOR DIGITAL</b> José Luis Carreña	<b>DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS</b> M. Rosario Sánchez Robles
<b>DIRECTOR EDITORIAL CHILE</b> Sergio Cárdenas Fernández	<b>IMPULSION</b>
<b>RELACIONES PÚBLICAS</b>	<b>DIRECTOR</b> Hugo Ríos Chaverra
<b>COORDINADORA</b> Montserrat Ruiz Camacho	<b>DIRECTORA DE CIRCULACIÓN</b> Sylvia Ceballos Moreno
<b>GERENTE</b> Israel Lara	<b>DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES</b> Isabel Gómez Zandegras
	<b>DIRECTORA DE PRODUCCIÓN</b> Refugio Michel García



**TELEVISIÓN PUBLISHER INTERNACIONAL**  
DIRECTOR GENERAL /  
VP CENTRO Y SUDAMÉRICA  
Rodrigo Sepúlveda

**DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EL Y PUERTO RICO**  
Martha Elena Díez Llanos

**DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL**  
Javier Martínez Salinas

**DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS**  
Mauro Arriaga



Circulación certificada por el  
Instituto Verificador de Medios  
Registro No. 121/09

**CLUB NINTENDO**

**CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 22 N° 1. Fecha de publicación: Marzo 2013. Revista mensual editada y publicada por EDITORIAL TELEVISIÓN S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 04210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por correo electrónico con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Francisco Javier Martínez Salinas. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del "Club NINTENDO" 04-2006-0451524000-012, en fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Mexicano del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 0420, de fecha 27 de marzo de 1992, de Titulo de Licitud de Contenido N° 4012, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1402/92/ISSI, ante el Corregimiento Calificador de Faltas de la Secretaría de Gobernación, México en México. Distribuidores: Intermedia S.A. de C.V., Lado Sur, N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-50-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendientes y Vocaciones de los Periódicos de México A.C., Bariletera N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-55-14-00. EDITORIAL TELEVISIÓN S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas publicitarias por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** ivm@clubnintendo.com, 52-61-26-00, o al 800-713-89-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impreso en México por: Reprografía y Artes Gráficas S.A. de C.V. Distribuidor: EMI, Col. Miguel Alemán, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02000 Tel. 52-55-14-0000.  
Impreso en Chile por: Quind Graphics Chile, S.A. Av. Claudio Martel 6000, Estación Central, Santiago de Chile, Chile.

**INFORMACIÓN SOBRE VENTAS ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo 4000, #379 103107000, Buenos Aires, Tel. 54-011-4300-8300, Fax 54-011-4300-8300, Editor Responsable: Roxana Martínez. Gerente Comercial: Adrián de Sola. Distribución Capital: Variosa Sánchez y C.A. S.A., Moreno No. 704, Pto. Plata 10801. Distribución Interior: Distribuidora de Revistas Bértola, S.A. Av. Vélez Sarsfield 1950 12100. Adhesión a la Asociación Argentina de Editores de Revistas, Registro de la propiedad intelectual No. 154/04. **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 14 No. 4-10, Barrio Los Angeles, Bogotá. Colombia Tel. 57-01-376-6000 Fax 57-01-376-6000 ext. 111. Ventas de Publicidad: Tel. 57-01-376-6000; Fax 57-01-376-6000 ext. 1199. Suscripciones: Tel. 57-01-404-3002 en Bogotá, Colombia. Envío gratuito para el resto del país 01 800 110 131. Fax 57-01-404-3002. [suscripciones@clubnintendo.com](mailto:suscripciones@clubnintendo.com) **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosales No. 550, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile, Tel. 56-2-246-7200 Fax 56-2-246-7200 ext. 1000. Distribuidor: ALFA S.A., Vicos, Camino Pinto No. 150, Pudahuel, Santiago, Chile. Teléfono: 56-2-246-7200. **ECUADOR:** Variosa Sánchez y C.A. Av. Brasil No. 39-01 y Dique, Edificio Ito Brokers, 2° Piso, Guayaquil, Ecuador. Tel. 593-2-246-7200 Fax 593-2-246-7200 ext. 1000. Distribuidor: ALFA S.A., Vicos, Camino Pinto No. 150, Pudahuel, Santiago, Chile. Teléfono: 56-2-246-7200. **VENEZUELA:** Interel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruz con Calle Michelena, Torre JMW, piso 12, Universidad El Bosque, Caracas, Venezuela. Tel. 58-02-12-995-70-50 al 55. Exportación por Editorial Televisa, S.A. en C.V.

**CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.  
**IMPRESA EN MÉXICO - PRINTED IN MÉXICO**  
**TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.**  
© Copyright 2012.  
ISSN 1665-7888

**CLUB NINTENDO.** Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

**SUSCRIPCIONES EN MÉXICO**  
Teléfono: 5265-0990 en el DF  
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970  
[www.tususcripcion.com](http://www.tususcripcion.com)

## Nintendo adelanta algunas sorpresas para la siguiente E3



▲ Repasa la evolución de la serie en nuestro artículo de portada.

Hace algunas semanas, mediante un Nintendo Direct dedicado a noticias sobre Wii U, la compañía con base en Kioto, Japón, dio a conocer varios de sus títulos en desarrollo. Algunos de ellos, como Mario Kart y un nuevo Mario, serán mostrados en la Electronic Entertainment Expo del mes de junio. También nos enteramos del proyecto para un nuevo The Legend of Zelda, así como de la salida de un remake de TLOZ: The Wind Waker, juego que luce de gran forma en HD. Esto y más es lo que está en camino para nuestro Wii U. Si quieres más detalles, dale un vistazo a nuestro Top News.

Castlevania: Lords of Shadow-Mirror of Fate ya está aquí. Después de algunos cambios de fecha en su salida, la aventura del clan Belmont llega a tu Nintendo 3DS. Te lo recomiendo, gráficamente se ve excelente, ¿y qué decir del modo de juego?, realmente han logrado un gran trabajo. Visita nuestro canal YouTube/RevistaCN y date una idea del juego con los tráilers y entrevistas que realizamos con la gente de Konami.

Toño Rodríguez  
Editor

**GRATIS**

Descarga Poké Forest  
Mystery Dungeon

Disponibile por tiempo  
limitado desde el 24/3

# POKÉMON

## MYSTERY DUNGEON

### GATES TO INFINITY

[www.Pokemon.com/MysteryDungeon](http://www.Pokemon.com/MysteryDungeon)

The Pokémon Company

Nintendo

SOLO PARA

NINTENDO 3DS™



# Pasacartas



Marzo 2013

Prepárate, ¡a partir de este mes inicia la segunda oleada de juegos para Wii U!

## El destino de Epic Mickey

¡Hola, Club Nintendo! ¿Cómo están? Aquí les dejo mis preguntas:

¿Qué juegos saldrán para la Wii U de Super Mario? ¿Habrá un Disney Epic Mickey 3?, y por último, ¿habrá un juego de la película Ralph, el Demoledor?

Bueno, espero que me respondan estas preguntas. Gracias por todo.

José Opazo  
Santiago de Chile

¡Qué tal, mi estimado Pepe! Hace poco Nintendo comentó abiertamente que sí están trabajando en un nuevo título de Mario en 3D para Wii U; de hecho, está a cargo del equipo de Super Mario Galaxy, por lo que el resultado promete ser espectacular. ¿Cuándo saldría? De ello tendremos más pistas en la próxima Electronic Entertainment Expo.

En cuanto a Ralph, Activision publicó la adaptación a videojuego para Wii y N3DS, pero en general no quedaron tan bien como los fans quisiéramos.

Por último, y no menos importante, está el curioso caso de Disney Epic Mickey. Hace unas semanas Disney hizo oficial la desaparición de Junction Point



▲ En el primer Disney Epic Mickey, velamos una aventura individual, mientras que en la secuela, ya se unía el conejo Oswald para darle un cambio significativo al *gameplay*.

(equipo de desarrollo encargado del juego). Esto quizá por las pocas ventas que consiguió la secuela (sin importar de que ahora fue multiplataforma).

No obstante, la compañía Disney conservó la licencia de Epic Mickey, por lo que no sonaría desquiciado que más adelante otro equipo de desarrollo (Disney Interactive Studios, por ejemplo) retome el concepto y produzca Disney Epic Mickey 3. ¿Qué opinarían al respecto? ¿Te interesaría?

## Wii U eShop

Mi primera duda es respecto a la actual Tienda Virtual del Wii, ¿han notado que han quitado algunos juegos de la Tienda?, ¿por qué es eso? Pensé que la idea era tener siempre el catálogo completo de juegos clásicos para descargar, ¿no?

Mi segunda duda es: ahora con la salida del Wii U, ¿qué pasará con los juegos que he descargado de la Consola Virtual y de Wiiware?

## Wario comenta

Namco y Nintendo unen fuerzas para producir Mario Kart: Arcade GP DX. Tendrá referencias a todos los títulos de la serie y saldrá este año en Japón. Ojalá llegue a América.



SÍ

NO



Carlos Ramos  
Vía Twitter

¿Es verdad que saldrá The Legend of Zelda Majora's Mask para Wii U?

NO



Joel García  
Vía Facebook

¿El nuevo Need For Speed también saldrá en Wii U?

SÍ



Miguel Abad B.  
Vía correo electrónico

Pictochat es una aplicación realmente genial. Me gustaría saber si esta aplicación estará disponible algún día en Nintendo 3DS.

NO

▼ **Mass Effect**, de lo mejor que dejó esta generación de videojuegos.



## Carta del mes

### Transferencia de datos Wii a Wii U

Me sorprendió que EA lanzara **Mass Effect 3** para Wii U, y sobre todo con los DLC incluidos, pero no hace mucho la empresa distribuyó **Mass Effect Trilogy** para PC, 360 y PS3. Si el Wii U está a la par de las otras dos consolas, ¿por qué no sacaron el **Trilogy**? Yo jugué **Mass Effect 2** en PC y su *gameplay* es genial, así como la historia. Sería una pena jugar el 3 en Wii U y conformarse con sólo leer lo que ocurrió antes a través de un video interactivo.

**Ricardo Chiock Chang**  
Perú

¿Cómo estás, Ricardo? Tienes toda la razón, mejor hubieran lanzado la trilogía, pues estaban en fechas para lograrlo. Quizá fue porque tardarían más para adaptar el GamePad para **Mass Effect** y **Mass Effect 2**, pero la respuesta real la desconecemos. Ojalá que en algún momento lancen la trilogía para Wii U, es una gran experiencia vivir la evolución de **Shepard** desde que lo (a) creas en el primer juego y ver los nudos de historia o cómo te llevas con los personajes y con quiénes te relacionas. Mientras esto ocurre, recomendamos que disfruten de **Mass Effect 3: Especial Edition**, estoy seguro de que no se arrepentirán y disfrutarán al máximo tanto la historia principal como el multijugador.

El Wii U Deluxe tiene 32 gigas y ahora que la tendencia es comprar juegos digitales, ¿cuánto pesará aproximadamente cada juego completo?

Por último, ¿qué navegador de Internet soportará el Wii U? Porque el que maneja el Wii (Opera) es muy limitado.

**Héctor Ramírez**  
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Héctor? En muchas ocasiones las compañías retiran los juegos de las tiendas virtuales (en

este caso eShop) para corregir ciertos problemas técnicos que podría tener o por cambios en las políticas de uso... en otros casos, es todo un misterio.

Casos de este tipo han ocurrido con la popular saga **Donkey Kong Country** (Consola Virtual), **Freakyforms** (eShop) o el primer **Pokedex 3D** (eShop); sin embargo, si los compraste, podrás volver a descargarlos desde tu cuenta cuantas veces sea necesario.

Los juegos que hayas descargado en Wii (CV y WiiWare) podrán ser transferidos a

Wii U sin problemas, pero una vez que los transfieras se borrarán de tu Wii, para poder registrarse en Wii U.

El peso en megas de cada juego va desde los 81 MB de **Nano Assault Neo** hasta los 17 GB de **Assassin's Creed III**.

Así que te recomendamos comprar un disco duro si pretendes adquirir mucho contenido a través de la eShop. Wii U posee un navegador propio y es notablemente superior a lo que hubo en Wii. Compatible con HTML5, pero no así con Flash.



▲ ¿Sabías que **Wario** fue creado por Gunpei Yokoi en 1992?



**Ricardo friki**  
Vía Twitter

¿Saldrá **Super Smash Bros Universe** para Nintendo 3DS antes de abril de 2013?

NO



**Kiwe**  
Vía Twitter

¿Es casi obligatorio tener un **WiiMote** para Wii U?

SI



**Luis Guzmán**  
Vía correo electrónico

¿Ya hay fecha oficial para el lanzamiento de **Monster Hunter 4**?

NO



▲ No More Heroes 2 fue uno de los proyectos más icónicos de Wii por parte de SUDA 51.

## Project X Zone

Project X Zone ¿Ya tiene fecha para América? Porque me enteré que llegará.  
**Ariyair Salazar**  
Vía Twitter

Sólo se dijo que sí habrá localización a América, pero no comentaron fecha.



## SUDA 51-Hudson-EA

¡Hola, Club Nintendo! ¿Creen que Hudson haga una secuela de Calling?, ¿van a sacar otra versión de No More Heroes? Por último, ¿EA planea hacer una secuela de Medal Of Honor?

**Cristóbal Pino**  
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Cristóbal! La compañía Hudson fue adquirida por Konami, y por ahora no hay planes de una secuela. En cuanto a No More Heroes, los fans de la serie estaríamos fascinados con otra secuela, pero no hay pistas que apunten a ello. Quizá luego de que Suda 51 termine sus recientes proyectos pueda dar vida nuevamente a las hazañas de Travis Touchdown, ahora en Wii U.

En cuanto a Medal of Honor, no hace mucho llegó Warfigher, pero no para Wii o Wii U. Ojalá que esta franquicia, que en algún momento fue muy buena, retome el camino correcto y nos sorprenda -en Nintendo- con algo digno de competir con Call of Duty.

## Segundo GamePad

Mi pregunta es si Nintendo venderá por separado el GamePad de Wii U.

**Alvaro Mejía**  
Santiago de Chile

Sí. Nintendo confirmó hace unos meses que el GamePad se venderá por separado, pero no se dijeron fechas o posibles juegos que usen dos GamePad.

## El fin de una épica batalla

¿Los servidores de Monster Hunter Tri (Wii) cierran en marzo o en abril?

**Rodrigo Fiuca Martínez**  
Facebook

Tristemente Capcom anunció que para América los servidores dejarán de funcionar a partir del 30 de abril.

Dudas y/o sugerencias al correo [pasacartas@revistaclubnintendo.com](mailto:pasacartas@revistaclubnintendo.com) o utiliza tus consolas para enviarnos mensajes directos (deberás enviar tus códigos al e-mail arriba indicado para agregarte a nuestras consolas):  
1.- Nintendo 3DS: 1934 1952 0856  
2.- Wii: 4374 1253 0168 5844



**Jonhy Hernandez**  
Vía correo electrónico

¿Volverán a poner la secciones Dr. Mario, Ojo del Cuervo y las otras de ayuda, como salían en las revistas pasadas?



**Polarmer Polarmer**  
Vía Facebook

En su momento pongan el juego Bayonetta en su portada, eso sería genial.



**Luis Nintedomaster**  
Vía Facebook

¿El Nintendo 3DS XL es retro-compatible con los juegos de Nintendo DS?



# ¡NUEVO!

## Nintendo 3DS™ XL Rosa/Blanco

PANTALLA  
**90%**  
MÁS GRANDE  
COMPARADO CON  
Nintendo 3DS

MEMORIA SD DE  
**4GB**

BATERÍA DE  
MAYOR  
DURACIÓN



SOLO PARA

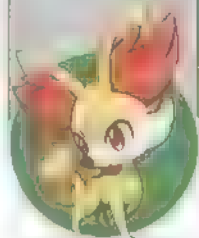
NINTENDO **3DS**

# Tu voz

## FOROS: ¿Qué opinas del próximo Pokémon X/Y?

### Alan Planetis Facebook

Quedé impresionado con el giro visual además los Pokémon se ven bien. Me gustaría ver nuevos tipos de Pokémon, para dar más variedad a las batallas



### Por fin en Nintendo 3DS

Las opiniones sobre el próximo título de Pokémon X/Y son tan diversas, nos damos cuenta de que es una franquicia popular que no deja de levantar emociones. Por ejemplo, en los foros de CN KENERET comenta "Pokémon X/Y luce bien, y con las funciones del Nintendo 3DS pinta para ser un excelente juego"

Por su lado dark k-litos menciona que es de sus sagas favoritas, pero que han hecho muchos remakes similar es la opinión de Juan Manuel JA (Facebook) quien dice que la franquicia necesita refrescarse más allá de los gráficos, no sólo hacer cambios en la región en que se juega o en los eventos de la historia

Ozzukaru Chiclosa y Rocío Labarca Coronel (ambos de Facebook) coinciden en que el cambio visual será un paso adelante para afrontar nuevas aventuras, y mejor aún si se agregaran Pokémon clásicos. En los foros, Nebula agrega "Creo que este cambio le hacía falta desde hace tiempo y qué mejor que hacerlo ahora con 3DS" Laura Rivera (Facebook) afirma "Pokémon



X/Y era algo necesario que se viera venir, y si no sacaban un juego de Pokémon que aprovechara las capacidades del 3DS a máximo entonces Game Freak se vería como una compañía perezosa que no se esfuerza en mejorar"

Está claro que ya hacía falta una evolución pues como también indica Laura Rivera desde hace mucho que los fans de la serie queríamos ver acción

en 3D, y por ello tuvieron tanto éxito las versiones de Pokémon Stadium

En conclusión estamos seguros de que se tratará de uno de los mejores títulos de la serie y satisficará las necesidades de los fans que buscan una verdadera evolución. Más noticias en E3 2013!

Escríbenos al correo electrónico [tuvoz@revistaclubnintendo.com](mailto:tuvoz@revistaclubnintendo.com)

Si todo sale de acuerdo con el plan, Pokémon X/Y estará listo para su distribución a finales de octubre de este año



@afriki2600

Todos extrañan la saga original de Mega Man. ¿Por qué Capcom no la revive para Wii U al estilo del NES como en 9 y 10?



@samurotti1111

Sería muy interesante que saquen un nuevo Final Fantasy, pero para Nintendo 3DS tipo FFXIII. Sería divertido



@Harumaki03

¡Mi mamá me regaló la Club Nintendo de enero 2013, ame el review de Ninja Gaiden, The Last Story y el Vistazo a Japón con FLCL "o"

## Video

### Te recomendamos



▲ **Monster Hunter 4**  
La feroz cacería continuará en la cuarta entrega, sólo en NDS



▲ **Transformers Prime**  
Enfrenta el poder de los Decepticons al convertirte en un Autobot



▲ **The Walking Dead: S1**



▲ **Pokémon Mystery D: GTI**

YouTube

[Youtube.com/RevistaCN](http://Youtube.com/RevistaCN)

## Encuesta

personajes te gustaría

próximo videojuego  
Super Smash Bros. de  
Wii U?



◀ Mega Man  
sería un digno  
 contendiente  
 en SSB

Dicen que los videojuegos no son arte; una noche mi hija de cinco años, jugando TLOZ TP, me dijo: "estoy triste por los niños perdidos".  
**@joselamas79**



Lo mejor de Twitter



**Nelson3798**



**wilson\_romero79**



**Marcometalhero**



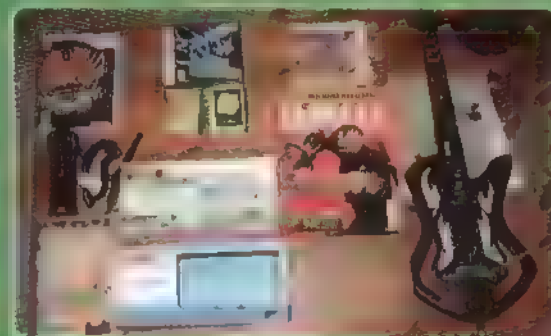
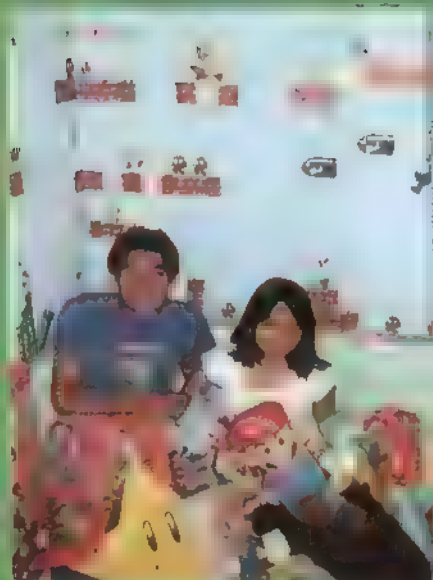
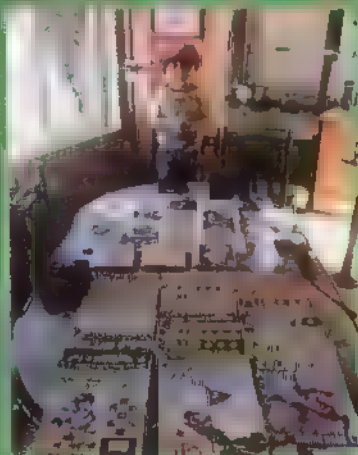
RevistaCN

# COMUNIDAD

Galería

¡Muestranos qué tan bien de Nintendo eres, para que aparezcas en la galería de arte de Club Nintendo!

¡Muestranos qué tan bien de Nintendo eres, para que aparezcas en la galería de arte de Club Nintendo!



# CHABELO DESEA REGRESAR A LA TIERRA, PERO NECESITA DE TU AYUDA PARA ARMAR SU NAVE ESPACIAL.



¡AHORA SÍ,  
A RECORRER  
EL ESPACIO SIDERAL!

EN FAMILIA  
CON CHABELO

DOMINGO  
7 DE LA MAÑANA



Noticia  
del mes

## A navegar

Nadie lo esperaba, se confirma  
remake en HD de Wind Waker



de inmediato  
el cambio  
legorme en el  
estilo gráfico.

Artículo  
destacado



### Héroe del viento

Como ya se ha vuelto una tradición, al nacer unas semanas la Gran N volvió a transmitir otro de sus famosos Nintendo Direct, para informar a sus fieles seguidores de los planes que tienen para su más reciente consola casera, Wii U.

Todos esperábamos anuncios de nue-

pero sin duda lo que mayor felicidad y emoción causó fue no sólo escuchar que ya se encuentran trabajando en un nuevo juego de Zelda para Wii U, en el que esperan llevar a la franquicia a un

nuevo nivel de profundidad, sino que además este mismo año tendremos un remake en HD de uno de los mejores títulos de la serie, The Legend of Zelda: The Wind Waker.

Todos recordamos cuando apareció en Nintendo GameCube hace ya una década, sorprendiendo a todos con su

y disfrutarlo como nunca

Aunque aún no hay fecha exacta para su aparición, ésta se dará durante el verano, por las imágenes que

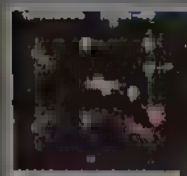
compartieron con el mundo. Se nota que tienen muchos meses de trabajo y que seguramente será el primero de muchos juegos que veremos de nuevo en este nuevo formato HD.

Si recuerdas, para el título original se usaba el Game Boy Advance en conjunto con el GameCube para buscar ciertos objetos de forma rápida. Seguramente esta utilidad seguirá estando presente, pero ahora con la ventaja del GamePad. Ya veremos si tienen otras sorpresas preparadas para esta entrega.

Visita

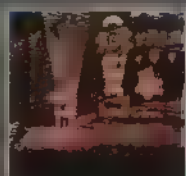
[youtube.com/nintendo](http://youtube.com/nintendo)

Top de juegos  
descargados



Dark Souls  
Wii U

1



The Cup  
Wii U

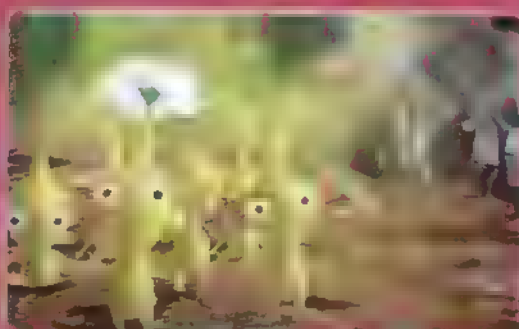
2



Bloody Vampire  
Nintendo 3DS

3

## Pikmin 3



Seguramente habéis  
notado Pikmin para Wii U



### ▲ En corto

Llegó a América el  
paquete con Zombi U  
más Control Pro.

► El nuevo aspecto de  
nuestro gran amigo es  
simplemente espectacular



## Yoshi regresa

### Listo para brillar

#### Nueva aventura

Desde 1998 Yoshi no tenía su propio juego, el último fue Yoshi's Story, para Nintendo 64, pero ahora se ha hecho oficial que volverá para Wii U con un estilo similar al que tuviera Kirby hace unos meses en su más reciente aventura para Wii.

Podemos afirmar, que sus anteriores aventuras en plataformas han sido de los mejores juegos del género, por lo que ahora no esperamos menos

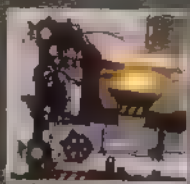
No se tiene fecha para su lanzamiento de hecho es probable que aparezca durante la segunda mitad del año y que durante la E3 se revelen todos los detalles, como la historia, personajes y estilo de gameplay, así que debemos esperar por noticias. Pero ya podemos apostar que tendrá un reto como en los buenos años del Super Nintendo que tanto se extraña.

#### Visita

[youtube.com/nintendo](http://youtube.com/nintendo)



▲ El regreso a las plataformas de un gran personaje de Nintendo.



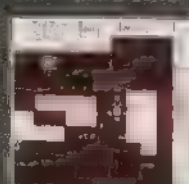
Puzzle  
League

4



Pikmin 3  
Nintendo 3DS

5



99 Moles  
Nintendo 3DS

6

#### Altamente

recomendado

- ◆ Sugerencia del staff
- Juego esperado por la comunidad

BOY ADVANCE NINTENDO DS

# Luigi's Mansion™

## DARK MOON

### LUIGI REGRESA

El Héroe más insólito y favorito de todos está de vuelta para salvar el día, ayuda a Luigi a capturar Fantasmas, resolver increíbles rompecabezas y hasta su propia graciosa torpeza en su búsqueda para restaurar el Dark Moon.

### EXPLORA MANSIONES

Explora 5 brillantes y espejuznantes Mansiones, recolecta monedas, dinero y otros tesoros a medida que recorres el camino a través de Luigi's Mansion: Dark Moon.

### DIVIÉRTETE DE MIEDO

Explora Mansiones Embrujadas, atrapa fantasmas, resuelve rompecabezas y descubre tesoros en Luigi's Mansion: Dark Moon. Disponible en Tiendas, sólo para Nintendo 3DS.



Usa la Función de Control Parental para ajustar el tiempo de juego y el modo de juego para niños de 6 años o mayores.

El juego y la consola se venden por separado.

Es posible que necesites más consolas y copias del juego para el modo multijugador.

©2013 Nintendo. Luigi's Mansion and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.



### LA BUSQUEDA INICIA.

Aturde a los fantasmas con el Strobebulb y luego succionalos con la Poltergust 5000, hasta que su vida llegue a cero para capturarlos.



### JUEGA EN EQUIPO.

La espeluznante diversión se puede compartir con hasta 4 amigos, en el modo multijugador local y en línea. Trabaja en equipo para superar los retos y alcanzar la cima de la torre embrujada.



[LUIGIMANSION.NINTENDO.COM/ES](http://LUIGIMANSION.NINTENDO.COM/ES)  
Disponible en Marzo.

# REVIEWS

- 18 Fire Emblem Awakening
- 24 Pokémon Mystery Dungeon: Gates to Infinity
- 28 Rayman Legends
- 30 Transformers Prime
- 36 The Amazing Spider-Man: Ultimate Edition

► Lucha por recuperar la tranquilidad en tu pueblo

# Fire Emblem Awakening

**El fuego comienza a arder una vez más**



Compañía  
Nintendo  
Desarrollador  
Nintendo  
Categoría  
Acción/RPG



Pocas son las series en el mundo de los videojuegos que son desarrolladas como Fire Emblem, con un cuidado especial en cada uno de los detalles, logrando una obra espectacular.

La serie Fire Emblem es una de las más antiguas y completas de la historia de los videojuegos. Desde su creación en 1990, ha sido una de las series más populares y exitosas de Nintendo. En esta ocasión, la serie llega a su punto más alto con Fire Emblem Awakening, un juego que combina la estrategia y la acción en un mundo lleno de aventuras y desafíos.

**Estamos ante el juego más completo que se haya desarrollado de toda la serie**



► Todos los personajes tienen habilidades propias.

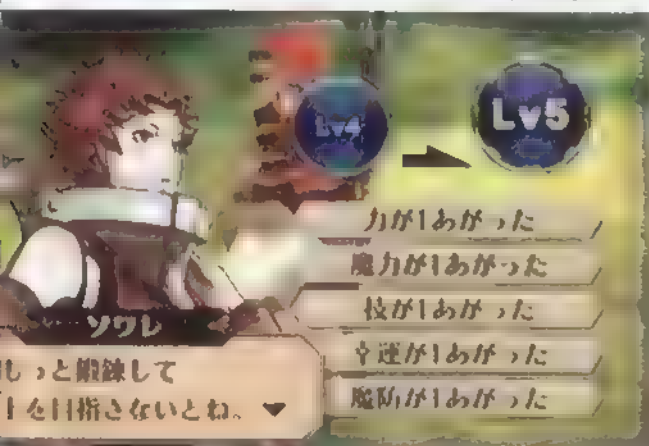
Para recordar



Comienza la jornada

La aparición de esta serie en América en 2003 para Game Boy Advance ha sido uno de los movimientos más inteligentes de la compañía, ya que el género de estrategia en consolas de videojuegos siempre ha representado un vacío, un camino sin explotar, al menos no de la manera en la que se esperaba. Pero por fortuna Nintendo, en conjunto con Intelligent Systems, han logrado crear una franquicia fuerte, única y con mucho potencial, el cual hemos descubierto

▼ El progreso de tu personaje es vital.



en cada una de sus entregas que han pasado por Nintendo DS, Nintendo GameCube y Wii.

Una de las características más importantes de la serie es que en cada entrega intenta mostrarnos personajes diferentes, héroes únicos que nos relatan victorias especiales como es el caso de esta nueva obra, **Fire Emblem Awakening** para Nintendo 3DS, que nos presenta a un joven de nombre Chrom, quien debe dirigir a un valiente ejército de aliados a tierras vecinas a su reino, donde aparentemente planea una invasión a Ylis, su pueblo, por lo que desea adelantarse a sus planes y terminar con toda sospecha antes de que pueda ser muy tarde y no exista esperanza.

Al comienzo puede parecer un poco simple, pero al avanzar te darás cuenta de lo complejo de la trama, aunque en realidad es, punto fuerte de todo Fire

Emblem se encuentra en el *gameplay* que ha modificado todas las tendencias del género para ofrecer una experiencia diferente, pero sobre todo demandante como pocas.

Vamos a detallar un poco la manera en que se juega, para que puedas comprenderlo en caso de que nunca hayas jugado otro capítulo de la serie.

Cuando vayas a luchar, el campo de batalla se dividirá como si se tratara de un tablero de ajedrez, cada casilla representará un movimiento que puedes realizar para mover a tus personajes. Algunos pueden avanzar más de uno al mismo tiempo, pero el caso no es acercarse hasta el enemigo para atacarlo, no, más bien se trata de buscar la mejor estrategia para terminar con ellos sin que debas acercarte demasiado, ya que si lo haces puede representar tu final y el de la misión por completo.

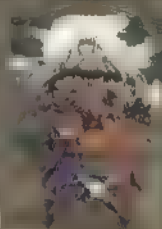
**Cada guerrero en el juego es único, darán su vida por ti sin dudarlo**

## El camino de los guerreros

### Fire Emblem

GB Advance, 2003

El primer juego de la serie que llegó a nuestro continente comenzó en un fenómeno.



### Fire Emblem Radiant Dawn

Wii, 2007

Para Wii también tuvimos un capítulo increíble de esta gran serie de Nintendo.



### Fire Emblem Awakening

Nintendo 3DS, 2011

Largo varios meses, pero por fin llegó esta gran obra.



Fire Emblem

### The Sacred Stones

GB Advance, 2005

Para GBA apareció una segunda parte, que disfrutamos todos los amantes del género.

### Fire Emblem Path of Radiance

GameCube, 2005

El sexto a consola.

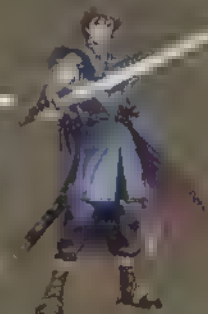
Esta gran obra.



### Fire Emblem Shadow Dragon

Nintendo DS, 2009

Uno de los mejores juegos para la consola que esta nueva parte del Fire Emblem.



▼ El valor será tu única arma en el campo de batalla



## Lucha por todos

Debes tomar en cuenta muchos elementos para salir con la victoria en cada batalla. Para empezar, la estructura de escenario: tal vez exista una columna o un árbol, todo influirá en el desarrollo, así que no debes perder de

vista estos detalles, además de tu ubicación al momento de atacar y con qué lo haces. Por ejemplo, no es lo mismo que dañes a tu rival, por la espalda o un costado a que lo hagas de frente, ya que si lo afrontas de esta última manera, siempre podrá cubrirse; en cambio, de las otras formas no se esperará el ataque y podrá morir con

**Un gran estratega es quien utiliza todos los recursos a su alcance para conseguir la victoria**

## Como un anime

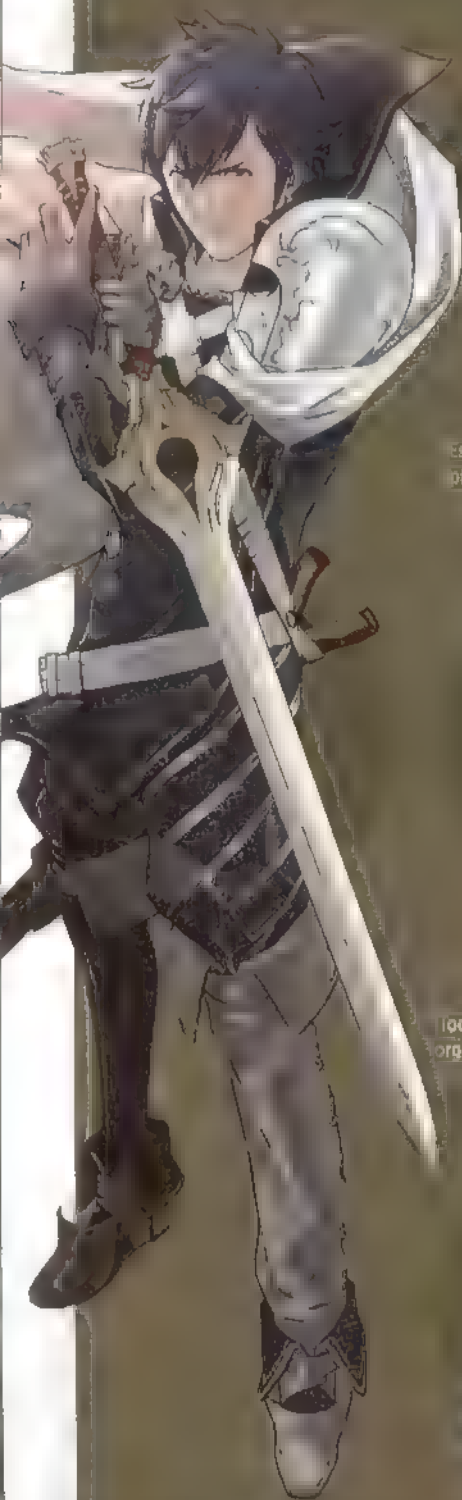
te espectacular



Los momentos más emotivos de la historia vas a vivirlos a modo de cine, todo un deleite.

pocos ataques, incluso de uno solo si utilizas a tus arqueros. Éste es otro punto importante, las clases de cada guerrero, son únicas y debes aprovecharlas siempre de una manera inteligente, gente, protegiéndose entre ellos. Los guerreros más fuertes deben ser tu primera fuerza, mientras que los más débiles un apoyo para atacar a la distancia. No debes olvidar que cada elemento es único, si alguno de tus guerreros muere en el campo de batalla no volverás a verlo nunca más, será una baja para tus tropas, pero más importante será un amigo menos en tu vida.

## Los guerreros del destino



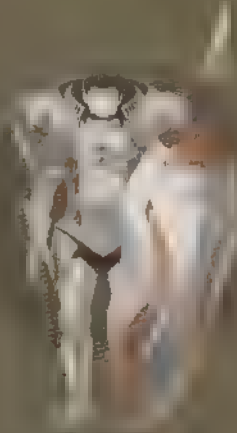
**Chrom**

Un príncipe que tiene que salvar a su pueblo del sufrimiento arriesgando su propia vida.



**Sully**

Esta chica es bastante valiente, no piensa sus ataques dos veces para apoyar a un compañero.



**Callam**

Su fortaleza se encuentra en el combate cuerpo a cuerpo gracias a su gran armadura.



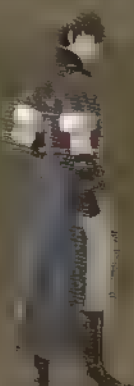
**Sumia**

Al vez no sea una guerrera, pero actuará en el momento en que deba hacerlo, sin dudarlo.



**Miriel**

Todo equipo necesita de alguien que organice los ataques, esa es el talento de esta chica.



**Ronku**

Uno de los personajes más misteriosos del juego, te revelará varios secretos interesantes.



**Sarya**

Su pasado es todo un misterio, por lo cual no genera mucha confianza a sus compañeros.



**Vaike**

Todo un guerrero, fuerte y veloz, será de mucha ayuda tenerlo en tu equipo en situaciones peligrosas.



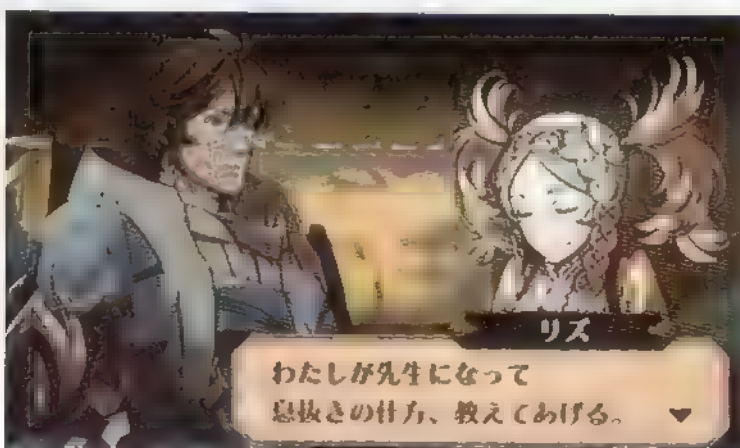
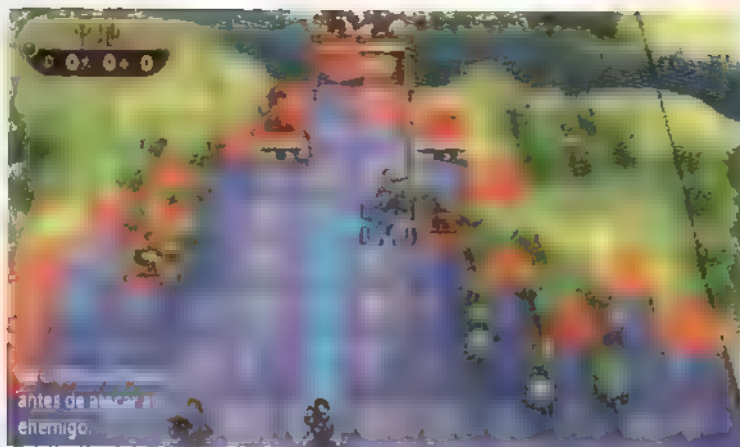
**Grego**

Bastante ególatra, pero un buen compañero que estará siempre dispuesto a ayudar a los suyos.

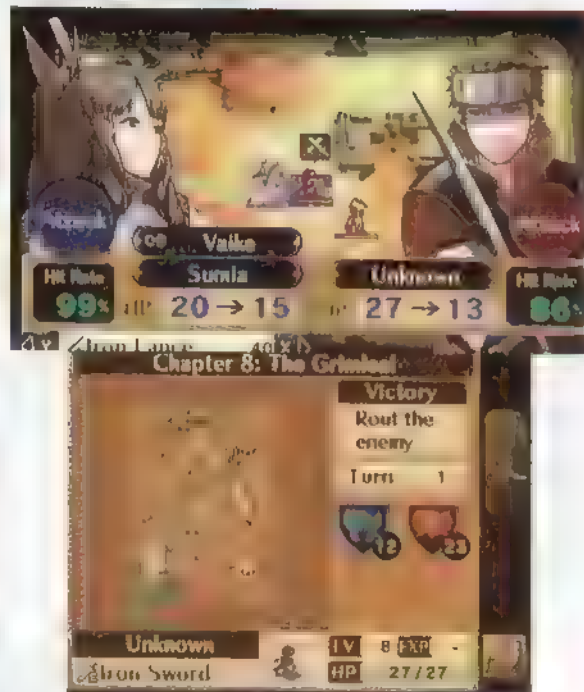


**Anna**

Encontrarte o no con esta chica será parte de tu destino; en su momento lo entenderás.



▼ Revísala bien tus estadísticas



◀ En las pláticas podrás obtener consejos.

## Las relaciones con todos tus personajes son muy importantes para lograr un óptimo desempeño

### Un clásico absoluto

Fire Emblem Awakening es un excelente título de estrategia para Nintendo 3DS, una obra asombrosa que bien merece estar en la colección de todo videojugador. No sólo se apoya en las ventajas táctiles de la plataforma para mejorar el desarrollo de las batallas, sino que también representa un paso adelante en cuanto a los DLC.

Todos sabemos que las descargas de contenido adicional han sido un pretexto de muchas compañías para obtener dinero extra vendiendo elementos que antes se conseguían con esfuerzo y dedicación, como un traje nuevo, armas y personajes, pero desde que comenzó esta forma de distribución digital eso quedó en el pasado, para dar paso a un lucro desmedido con este tipo de extras...

En fin, todos sabíamos que Nintendo tarde o temprano tendría que entrar a esta estrategia, pero también sabíamos que lo haría de forma diferente, como sólo ellos saben hacerlo, lo cual se confirmó con este título.

No vendería armas ni personajes, sino misiones totalmente nuevas, que no afectan los avances ni otorgan grandes habilidades, situación que aplaudimos ya que esto dará vida extra a la mayoría de nuestros juegos.

Por donde se le mire, este título es una obra magnífica, representa una clara evolución no sólo en la serie, sino también para todo el género, como todas las obras de Nintendo, que buscan ofrecer algo más que pasar el tiempo. Estamos seguros de que en los próximos meses veremos otros títulos

que tomarán este juego como base, de eso no tenemos duda alguna. Bueno, no nos queda más que recomendarte esta entrega, la más completa y desafiante de toda la serie, un Fire Emblem fresco, diferente, con el que todos los jugadores que nunca han tenido algún acercamiento con la serie podrán comenzar desde cero y crecer al ritmo que ellos decidan. Ésa es una de sus principales cualidades que debemos agradecer y tomar en cuenta.

Una obra de arte, no podemos describirla de otra manera, vas a disfrutarla de principio a fin, sin mencionar su gran **replay value**.

**IGN 9.0**

**Dos mundos se conocen**





# Pokémon

## Mystery Dungeon

### Gates to Infinity

Una aventura única espera por ti



- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría RPG
- Jugadores 1-4
- Opinamos Aire puro para la serie

**H**an pasado ya muchos años desde que Pokémon llegó al mundo de los videojuegos para convertirse en auténtico fenómeno. Aunque sencillo, es un RPG adictivo y profundo en mecánica, lo que ha representado que personas de todas las edades queden atrapadas por el concepto.

Lógicamente, las secuelas eran de esperarse, y las hemos visto en varias consolas de Nintendo, pero también es cierto que un cambio siempre será

bueno, sobre todo en ser es como ésta con mecánicas tan marcadas. Hemos visto títulos de *puzzle*, de acción, carreras, todos con ideas innovadoras que los fans apreciamos, pero si una saga eterna ha logrado tener un éxito similar a la principal es *Mystery Dungeon*, que llega a Nintendo 3DS con el capítulo *Gates of Infinity*.

En este juego no hay entrenadores, nos olvidamos de los gimnasios y de las medallas para asustar a la mala Pokémon

en esta aventura nos vamos a convertir en una de estas simpáticas criaturas para comprender mejor su mundo y su manera de vivir.

Desde el primer juego de la serie, ésta ha sido la premisa, jugar desde el punto de vista de los Pokémon, algunas veces rescatando a compañeros, otras tantas solamente viviendo aventuras a lo largo de varios calabozos. Aunque esta vez han agregado algo diferente: capacidad de juego para varias personas.

A pesar de que las batallas ya no son al estilo tradicional, son muy divertidas

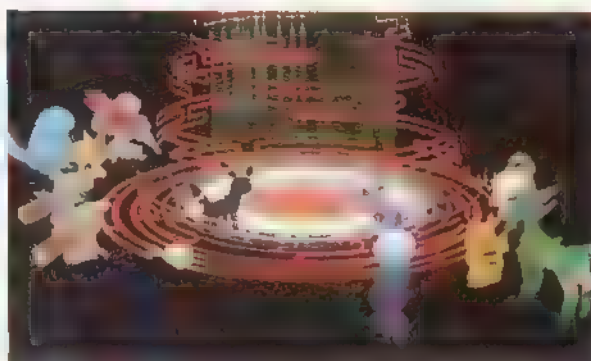


violencia animada

contenido de lenguaje  
contenido de alcohol, tabaco o drogas



▲ Los escenarios están en completo 3D.



◀ Las habilidades de las criaturas siguen siendo importantes.



▲ Para acompañar la historia, tendrás varios cinemas.



▲ Ahora podrás reunirte con cuatro de tus amigos



▲ ¿Cuántos Pokémon conoces en la imagen?

Los Pokémon que podrás elegir para la aventura son Snivy, Tepig, Axew, Oshawot y el famoso y jamás superado Pikachu. Claro está que de esta elección dependerán muchas cosas, basándose en las habilidades naturales de los Pokémon: por ejemplo, con Oshawot tendrás poderes de agua, mientras que con Pikachu, los tradicionales eléctricos más algunos físicos, que te ayudarán a enfrentar a otros Pokémon, pero también y muy importante, a superar los calabozos de juego.

Se trata de pequeños niveles a manera de cuartos, al estilo de Zelda pero con un grado de dificultad diferente ya que no solo debes abrir puertas y pasar por puentes, sino que también tienes que ayudar a tu equipo para que contine

Una característica muy importante es que los niveles se van a desplegar de manera aleatoria a cada vez que entres, lo cual permite que jamás te aburras, siempre vas a tener un reto diferente sobre todo si le agregas que puedes usar la cámara de la consola para tomar objetos circulares y generar así tus propios calabozos en la aventura.

Por otro lado, es el primer capítulo de la serie que permite juego para hasta cuatro personas de manera simultánea, en actividades bastante divertidas que representan un extra muy atractivo.

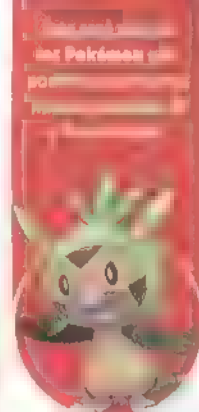
Ahora bien, viene la pregunta que todos seguramente se estarán haciendo: ¿me va a gustar aunque no sea seguidor de estos monstruos de bolsillo?

La respuesta es sí, les va a gustar. Es una obra de gran calidad en todos los apartados, capaz de poner a pensar a todos los que le den una oportunidad. Sabemos que todos estamos esperando las nuevas versiones X y Y para finales de año, pero ésta es una alternativa que realmente vamos a disfrutar mientras esperamos por este cambio generacional en la línea principal de la serie: así que no lo dudes y pruébalo.

Un juego que nos permite ver un ángulo distinto de estos personajes y que representa el RPG perfecto para los pequeños jugadores.

IGN 8.0

En busca de medallas





La perfecta continuación de Rayman Origins sólo en Wii U.

# Rayman Legends



La mejor aventura de la serie en exclusiva para Wii U

- Compañía
- Ubisoft
- Desarrollador
- Ubisoft Montpellier
- Género
- Acción/aventura
- Jugadores
- 1-5



Videojuego diseñado  
Trayectoria: Ubisoft  
Activision

**S**e trata de una franquicia relativamente joven cuyo interés creció como la espuma luego de sus dos primeras entregas: incluso, sirvió como trampolín para impulsar la carrera de los Raving Rabbids (aunque los desquiciados conejos bien pudieron brillar por sí mismos debido a su gran carisma).

El último juego de estilo clásico (Rayman 3: Hoodlum Havoc) apareció en 2003 para Nintendo GameCube, pues sus nuevas entregas cambiaron el estilo gráfico, dando paso a una aventura

creativa, ingeniosa y visualmente espectacular con Rayman Origins (Wii Nintendo 3DS).

En Rayman Legends se conservan las sólidas bases de Origins, al mismo tiempo que integra elementos novedosos que brindarán una experiencia de juego única enfocada en aprovechar las capacidades de Wii U. De hecho, a pesar de tratarse de un título multiplataforma, no cabe duda que la versión de Nintendo será la más interesante por el uso del GamePad, que vuelve totalmente dinámica la aventura.

## Acción para compartir

Aquí podrás participar de manera individual o reunir a tu grupo de amigos para disfrutar de la aventura cooperativa para hasta cinco jugadores simultáneos. Uno de ustedes controlará a Murphy en el GamePad, mientras que los demás se unirán con los controles de Wii.

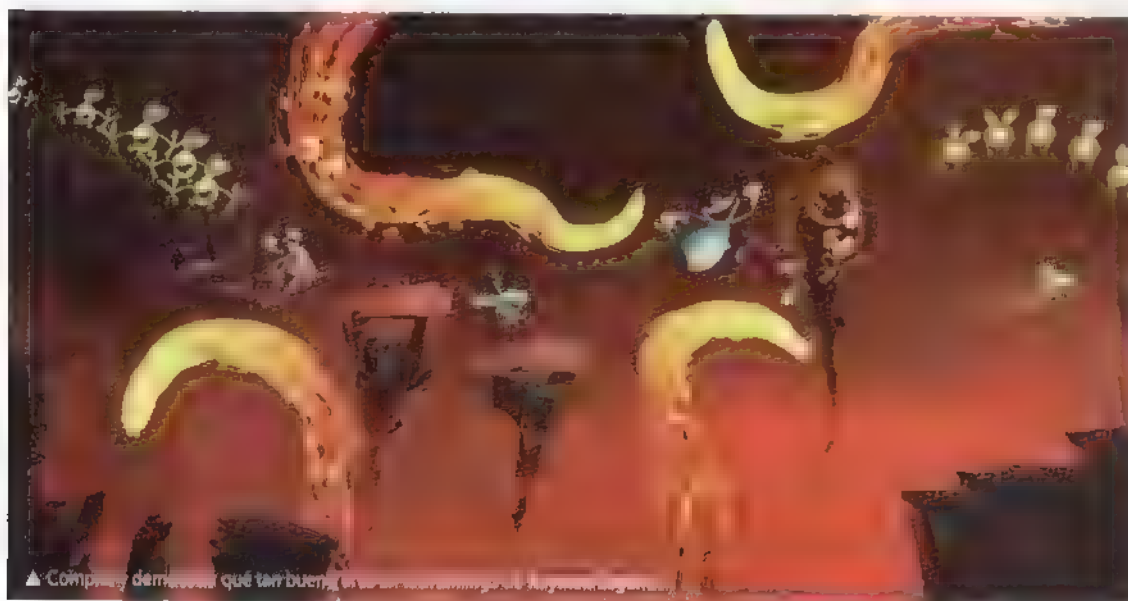
No importa en qué momento del juego se sumen a la aventura, pues tus compañeros podrán ingresar o abandonar la sesión en cualquier momento, sin afectar el progreso del juego.



▲ Lejos de ser un juego de niños, es una aventura que encantará a toda la familia.



▲ ¿No lo has jugado? Baja el demo de la eShop y disfruta de tres niveles



▲ Comparte demo que tan bueno

## De la TV al GamePad

En la aventura dual habrá ciertos momentos en los que deberás realizar acciones específicas en la pantalla táctil como ayudar a los demás personajes a cruzar ciertos peligros al manipular plataformas, cortar cuerdas o detener el ataque de tus rivales, parecido a como ocurría en New Super Mario Bros. U. Otra de las

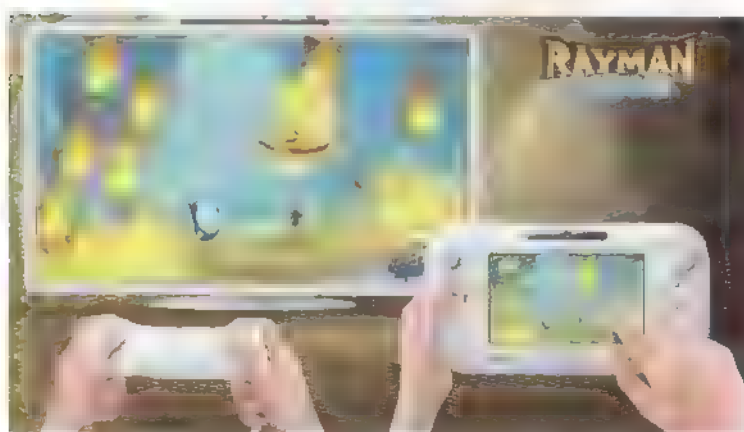
funciones más interesantes, y que bien deberían tener todos los juegos de Wii U, es la posibilidad de disfrutar el juego directo en la pantalla de GamePad (cuando tu TV esté apagada o en otro uso).

Además, el gamepad habilita la opción de rotar las plataformas con el movimiento del control (como si giraras un volante).

Pero aún no terminan las sorpresas. Habrá ciertas misiones que son una oda a la creatividad y entretenimiento. Por ejemplo, en la escena Castle Rock (que se incluye en el demo) cruzarás un camino de lava que será invadido por múltiples enemigos dispuestos a freírte a la menor provocación aquí lo interesante es que se vuelve una escena de ritmos, pues cada enemigo objeto o abismo está posicionado de tal forma que los saltos o golpes que des sean integrados a la música. Incluso cuando vayas por una soga sonará como un sostenido de guitarra.

La idea es que se conviertan en momentos únicos, pues realmente tú serás quien esté orquestando el *soundtrack* en ese momento. De este estilo encontrarás varios retos, siendo un complemento ideal para las misiones convencionales.

◀ Invita a algunos de tus amigos y sácale provecho a tus controles de Wii



## Ranas desquiciadas



Las ranas son de los principales enemigos que habitan las pinturas. Parecen inofensivas pero son feroces combatientes.



## Los líderes de la batalla

**Barbara**

La hermana de Rayman.

**Murphy**

Ha ayudado a Rayman desde la segunda aventura, siendo un guía a través de las misiones.

**Rayman**

El protagonista indiscutible. Su primer juego llegó en 1994. Una de sus habilidades principales es volar con su cabello.

**Globox**

Es el mejor amigo de Rayman. Ha acompañado en múltiples aventuras, partiendo desde Rayman 2: The Great Escape.

## El mundo detrás del cuadro

Un día como cualquier otro Rayman, Globox y los pequeños Teensies se encuentran de paseo en un bosque encantado, cuando de pronto descubren una misteriosa tienda que contiene múltiples pinturas en su interior.

Mientras se acercan a contemplar los peculiares trazos, ellos se dan cuenta de que, al parecer, las pinturas narran una historia sobre un mundo mitológico. Poco después, los curiosos héroes se enfocan en una pintura que muestra una tierra medieval. De pronto, la pintura los atrae hacia ese fantástico mundo de fantasía (a,go así como ocurrió en Super Mario 64 o Epic Mickey, donde da inicio la nueva aventura de Rayman y sus compañeros, quienes deberán recorrer majestuosos escenarios,

esquivar un sinfín de peligros y enfrentar a temibles adversarios para descubrir los secretos que se ocultan detrás de las pinturas).

## Batallas impactantes

A, tratarse de una dimensión alterna, encontrarás enemigos distintos que te sorprenderán por sus efectos visuales, como los enormes dragones, minotauros, vampiros, fantasmas o los malencarados Livingstone entre otras criaturas. Todos ellos te deslumbrarán con efectos tridimensionales, sin importar que básicamente se trata de un juego de plataformas en 2D al estilo de la vieja escuela. Por supuesto al ser secuela de Origins, notarás mucha similitud en la forma de atacar, combinando saltos, golpes y patadas para progresar en tus misiones.

La música es el complemento perfecto para esta artística aventura.

## Los pequeños Teensies



por la música disco y las buenas fiestas.



▲ Los Livingstone te estarán esperando en las profundidades del Dream Forest.



◀ El trabajo en equipo será fundamental para llegar a la meta



▲ La combinación ideal entre acción en 2D y elementos 3D

## Juega en línea

En general, **Rayman Legends** es un título excelente para jugar en modo individual o cooperativo, pero lo mejor es que no sólo se limita a juego local sino que también cuenta con opciones en línea para que compitas con otros jugadores de mundo y pongas a prueba tus habilidades en distintos retos. Entre mejores sean tus resultados, podrás escalar en la lista de posiciones de Ubisoft, siendo otro reto convertirte en uno de los mejores jugadores de **Rayman Legends** del mundo.

## En conclusión

En cuanto tuvimos la oportunidad de jugar este título notamos que es

una verdadera evolución de **Origins** que difícilmente podría llegar a otra plataforma (por lo menos de la manera tan creativa e interactiva que en **Wii U**). Se nota que Ubisoft está sacando provecho de su motor gráfico **Ub Art**, a través del cual se logran los efectos visuales tan intensos del escenario, así como los elementos multidimensionales de *gameplay*.

Por supuesto, se nota drásticamente la mejora en efectos de iluminación (para muestra checa las fotos de arriba), los destellos y brillos son impactantes, más aun si juegas en una pantalla a 1080p de resolución y, por si fuera poco, disfrutas de la acción a 60 cuadros por

segundo). Por último, la interacción entre jugadores se vuelve realmente interesante, pues habrá distintos roles dependiendo de sus habilidades, por lo que lejos de ser un juego competitivo se vuelve un acertado título de alianza que todos disfrutarán por igual, sin importar el género o la edad que tengan. Que comience la acción!

Con esta secuela, Michel Ancel y su grupo de creativos marca la pauta para aprovechar las características de **Wii U**, y vaya que lo hacen bien.

**CN 9.0**

▼ Héroes clásicos que deberán salvar el mundo una vez más



# Transformers Prime



## Comienza la verdadera transformación

• Compañía  
Activision  
• Desarrollador  
Activision  
• Género  
Acción  
• Jugadores  
1  
• Opinamos  
Lo mejor de los  
personajes

**S**equuramente al enterarse de que venía otro título de estos personajes, muchos prefirieron ignorarlo. Lo cual, es una reacción normal luego de las terribles adaptaciones que se realizaron los últimos años en esta serie sobre todo la última para Wii, que fue un auténtico desastre en todo sentido.

Pero la vida da sorpresas, o en este caso Activision, que en ha desarrollado una nueva entrega de Transformers, pero con una gran diferencia en relación con sus anteriores trabajos, ésta está desarrollada de manera exclusiva para las consolas de Nintendo tanto Nintendo 3DS como Wii U. De esta última es de la que vamos

a hablar en esta ocasión. Antes de todo debemos dejar claro que no tiene nada que ver con las últimas adaptaciones que se han hecho a la pantalla grande, más bien toma como plataforma la serie de TV que ha aparecido los últimos meses.

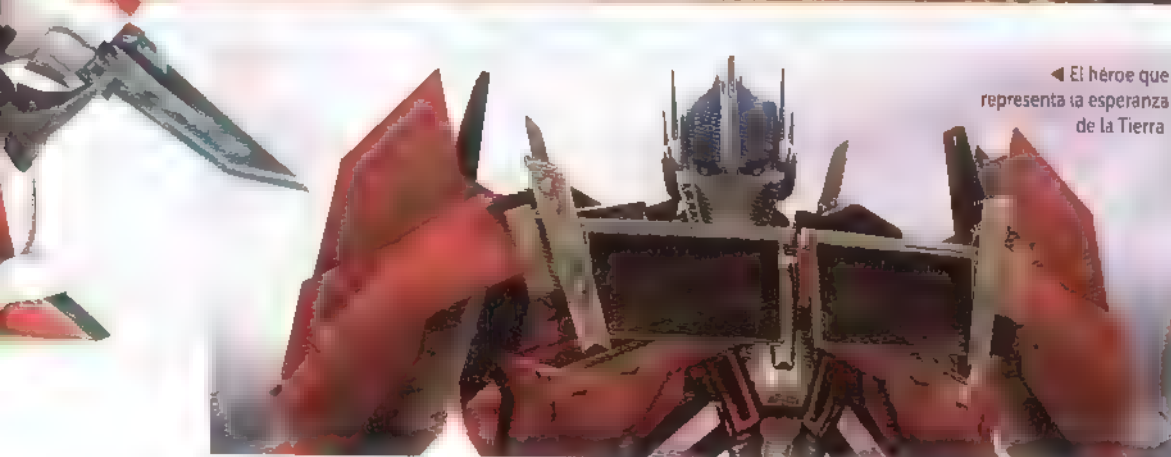
Antes de comenzar con los detalles jugables, habiemos un poco de la historia del juego. Realmente no es nada de otro mundo, de hecho, bastante predecible. Megatron desea conquistar la Tierra, ha conseguido una alianza con la que ahora todo parece estar perdido para la humanidad, pero como siempre Optimus Prime y compañía aparecerán como la única esperanza que existe para el planeta, pero no

estarán solos, ya que se les unirán Jack, Miko y Raf, tres jóvenes que gracias a sus conocimientos en tecnología representarán un gran apoyo para el equipo formado por Optimus, Bumblebee, Ratchet, Bulkhead y Arcee, quienes deberán dar lo mejor de sí mismos si es que quieren mantener todas sus piezas completas.

Insistimos, no se trata de ninguna revelación, pero de vez en cuando el argumento guarda algunas sorpresas y giros interesantes que agregan emoción a la aventura, que debemos decir es bastante entretenida gracias al sistema que han desarrollado para la obra, el cual se vuelve muy divertido en todos los niveles.



video en la familia  
© 2013 Activision



## Trabajo en equipo

A diferencia de otras obras en las que puedes elegir a cualquier era de los personajes para pasar cada nivel, aquí se te asignará de forma automática un robot para cada misión. Esto debido a sus habilidades que debemos decir son un caso por ejemplo, Optimus es veloz pero no tan fuerte como Bulkhead.

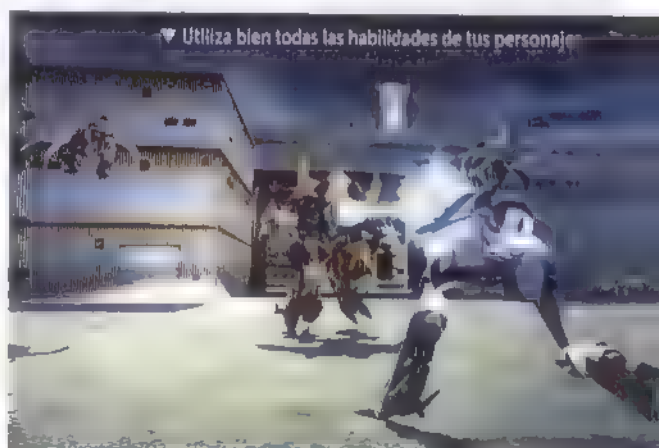
Aunque de entrada esto pareciera algo negativo, no lo es, ya que gracias a esta modalidad se han podido diseñar los niveles para que realmente se luzcan los movimientos y técnicas de cada protagonista, lo cual además de que es muy divertido, permite que el título tenga

escenas de acción, estrategia o búsqueda, todo dependerá de lo que necesites para completar la misión. Sin duda, una forma inteligente además de divertida de explotar cada una de las características de los robots con los que contamos.

Podemos decir que se aprovechan de buena forma haciendo más interesante cada escenario, sobre todo por el nivel de dificultad que exige pensar lo mejor posible cada movimiento, dónde transformarse y por cuánto tiempo hacer o

Si recuerdas, en las anteriores entregas sólo debías recorrer niveles y disparar a todo, lo cual no era reto, bueno, sí, lo era, pero por la terrible cámara que nos

acompañaba, éste era el principal enemigo del juego. Pero no nos quejaremos de las obras pasadas, a menos por ahora continuemos mencionando las ventajas de este título, que además de divertirte aprovecha bien las ventajas de Wii U, logrando una experiencia diferente olvidándote de presionar el mismo botón



**Una aventura que también podrás disfrutar en Nintendo 3DS**

## El control del universo en tus manos

Controla el planeta más grande del universo

### Energía

No permitas que esta barra llegue a cero, representa tu energía

### Enemigo

En la parte superior de cada enemigo podrás ver su energía

### Tiempo

En el GamePad siempre llevarás tus estadísticas; en este caso, el tiempo

### Daño

También podrás conocer la cantidad de daño que realizas y que recibes

### Radar

No te pierdas este radar te mantendrá siempre ubicado

Soundwave es uno de los enemigos que tendrás que enfrentar

### Mejoras

En ciertos momentos podrás mejorar el nivel de tu robot

## Experiencia fresca

Pasemos al uso del GamePad podremos ver ahí las estadísticas pero también jugar toda la aventura, así puedes alejarte de la pantalla y seguir disfrutando de la obra sin problemas. Un extra interesante que siempre hará una diferencia en la consola. Ahora bien, por otro lado también aporta a título una dosis de originalidad ya que

por ejemplo en ciertos momentos debes controlar los vehículos inclinando el control, hacia la dirección adonde desees dirigirlo un elemento sencillo pero que gracias a la velocidad de las escenas vuelve muy emocionantes esos momentos. Menciona aparte merecen las batallas con los enemigos finales pues son muy demandantes tienes que estar atento a sus movimientos para

desarrollar una estrategia que te permita dañarlos. Esto, aunado a su gran tamaño te permite vivir intensamente cada momento de la pelea

Desafortunadamente no todo puede ser color de rosa y este juego, aunque bueno, falla en un aspecto que no logramos entender los gráficos

Siempre hemos dicho que los gráficos no hacen bueno a un videojuego pero hay momentos en los que se nota el nulo trabajo de los desarrolladores como en este caso, donde los gráficos son bastante pobres, no explotan para nada el poder de la consola, en muchos casos parecen de Wii no de Wii U.

Lo anterior se vuelve más dramático cuando te das cuenta de que las texturas en muchos niveles prácticamente no existen, parece que estás probando un demo no la versión completa. Un error que no entendemos la razón de su existencia pero en fin

▼ Las batallas son espectaculares por los enemigos enormes.





▲ Nunca pierdas de vista tu objetivo



▲ Los ataques físicos causan más daño



▲ Parte del equipo que deberás controlar

## Recuerda aprovechar la estructura de cada nivel para poder avanzar usando todas las habilidades

### Sigue luchando

Muy bien, ha llegado el momento del veredicto final. Vamos a dejar de lado el aspecto gráfico, evaluaremos solamente la experiencia que ofrece el título en general.

Debemos reconocer que el equipo de desarrollo partió de cero, dejó en el pasado las malas experiencias y logró un título divertido y demandante en muchos sentidos, además de que el uso del GamePad es correcto, quizá no como lo hubiéramos deseado, pero cumple muy bien brindando extras interesantes a cada nivel.

De la cantidad de robots que podemos utilizar no nos podemos quejar, quizá no son decenas de ellos pero todos tienen movimientos tan bien logrados,

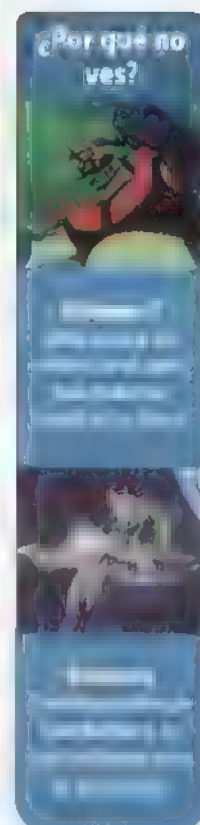
que se compensa el número de héroes para toda la aventura. En cuanto al trabajo de voz, tanto los protagonistas como los villanos cuentan con diálogos en inglés perfectamente sincronizados que aportan mucho a la experiencia.

No es un título que vaya a pasar a la historia o que en algunos años se siga hablando de él, porque no es una maravilla, pero sí debemos reconocer que en cuanto a juegos de los Transformers, es lo mejor que se ha realizado en mucho tiempo. Esto debido a que Activision corrió un riesgo, enfocarse en sólo un par de consolas para explotar sus capacidades creativas y no realizar simples adaptaciones que muchas veces contienen errores. Simplemente por ese hecho vale mucho la pena que le den una oportunidad a su más reciente

trabajo, no importa que no conozcan el concepto, es un título de acción en treten do que les dará gratos momentos. Insistimos, no es perfecto, tiene carencias técnicas, y no es necesario ser un experto para notarlas. Pero el juego como tal, aporta bastante y es seguro que servirá como una referencia para futuras adaptaciones no sólo de esta popular franquicia, sino también para cualquier desarrollo que este relacionado con series de televisión o el cine que, como sabemos, sufren mucho

Un buen juego que bien pudo ser mucho mejor con un poco más de tiempo. Sin embargo, sí representa un paso adelante en la serie

REVIEW **CN 7.5**



# LEGO CITY UNDERCOVER COBRA VIDA

EN LA NUEVA CONSOLA WII U

Wii U



## CITY

UNDERCOVER

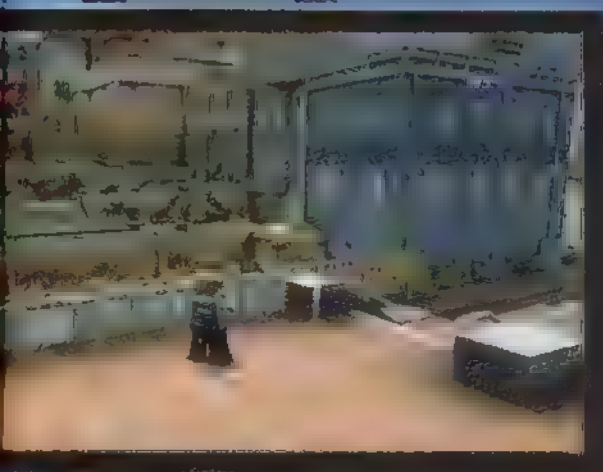


Nintendo

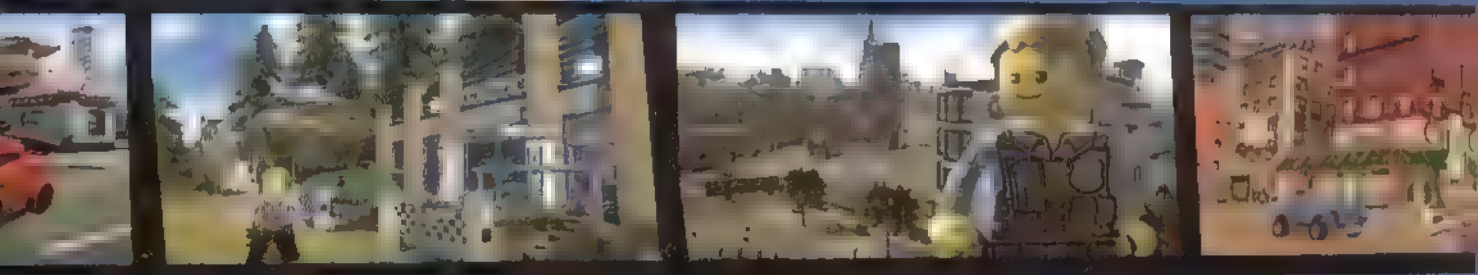


¡Utiliza a Chase McCain y trabaja encubierto a medida que exploras las calles de Lego City en busca de criminales o cualquiera que cause problemas!

**¿Aceptas el reto?**



¡El nuevo control Wii U™ GamePad te ayudará de muchas maneras en Lego City Undercover, cuando estés en problemas, no te olvides de usar tu Wii U GamePad ya que podrás tener la clave para poder encontrar a Rex Furr y sus minifiguras!



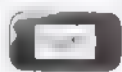
Lego City Undercover para **Wii U**

**¡Búscalo pronto!**





# The Amazing Spiderman Ultimate Edition



El amigable vecino regresa por más acción

• Compañía  
Activision  
• Desarrollador  
Beenox  
• Categoría  
Aventura  
• Jugadores  
1  
• Opinamos  
Un poco tarde pero  
con extras gratuitos.



© 2012 Activision

Hace unos meses Columbia Pictures nos presentó el *reboot* en cine de Spider-Man, así que para continuar con la tradición de las adaptaciones a videojuego, el famoso estudio Beenox se encargó de realizar el trabajo, por lo que podemos estar tranquilos, pues es un juego interesante y con buen desarrollo de *gameplay*. Lo mejor de todo es que, por primera ocasión, veremos las acciones de este héroe adolescente en alta definición, en una

consola casera de Nintendo, también gozaremos de mejor desarrollo que sus contrapartes en Wii y Nintendo 3DS, pues ahora tendremos a disposición a cada uno de los elementos que hasta ahora han aparecido para incrementar la experiencia de juego.

## Después de la película

La historia de The Amazing Spider-Man se sitúa poco después de los eventos ocurridos en el filme, cuando

el joven Peter Parker se enfrenta por primera ocasión a su mortal enemigo Lizardman. Ahora la ciudad vuelve a ser presa de horror debido a que nuevos villanos intentan sembrar el caos cometiendo crímenes y retando a toda la autoridad.

Mientras tanto en Oscorp, un nuevo científico, Dr. Alistair Smythe, fue contratado para tratar de reparar los daños de Connors, sin embargo, ellos se guen

Gran parte de Nueva York fue recreada, para lograr el efecto realista característico de la serie



► Aquí encontrarás a más personajes de los que viste en cine



▲ Tu telaraña es fuerte, pero no contendrá mucho a los enemigos más furiosos

en poder de diversas criaturas mutadas con ADN humano, que supuestamente iban a enviar a un laboratorio para eliminarlas, sin embargo, en cuanto sintieron la presencia de Parker (quien estaba en Oscorp con Gwen) escaparon e infectaron a todos los presentes, para luego escapar e invadir la ciudad.

### Encuentra el antídoto

El problema es bastante serio: hay un sinfín de alimañas peligrosas rondando por la ciudad, las que la única forma de hacerles frente es ir en busca de Connors para que te ayude a desarrollar la cura y así desahogarse de las criaturas. Claro, habrá enemigos pequeños, pero también encontrarás otros viejos como-

los que aprovecharán la oportunidad para generar caos y tratar de aniquilarte, como por ejemplo Rino. Un fuerte contendiente resultado de la mutación genética, capaz de destruir todo a su paso con una embestida. También encontrarás a The Scorpion, resultado de la cruce de especies de un escorpión

## Aquí tendrás libertad de acción y dirección en cada espacio de la ciudad

con ADN humano, dotando a este ser de agilidad sorprendente y fuerza que incluso podría superar al propio Spider-Man. También te encontrarás con Felicia Hardy, la sexy ladrona cuya agilidad,



▲ Felicia Hardy debutó en The Amazing Spider-Man #194

talento y poder la convierten en el gran oponente del arácnido.

### La versión definitiva

Si recuerdas, este título también llegó a Nintendo 3DS y Wii, sin embargo debido a las limitantes del sistema no consiguió detalles como *gameplay* con



### Expande tus aventuras con estos DLC incluidos

¡Con The Amazing Spider-Man: Ultimate Edition tendrás acceso a los siguientes DLC incluidos!

#### Búsqueda en Oscorp



Aquí participarás en un par de minijuegos, con el

#### Caos de Lágrimo



El alter ego del Dr. Connors mostrará su poderío sobre Manhattan, y tú estarás a su mando.

#### Desafío de Rino



provoca el caos como nadie jamás lo ha logrado.

#### Aventura de Stan Lee



El creador de Spider-Man probará los poderes del

Ahora, con The Amazing Spider-Man: Ultimate Edition tendrás el juego como se pretendió originalmente, con acción libre que te permite recorrer los rincones de Nueva York en busca de tus enemigos, así como combates inolvidables que brillarán con todo detalle en alta definición. Sin lugar a dudas, se trata de vivir una mejor experiencia de juego de principio a fin.

Quizá te preguntes qué tanto puedes hacer en un sistema de juego de mundo abierto. Aquí entra la creatividad de Beenox, pues tendrás múltiples tareas

primarias y secundarias para completar. Una de las más simples son completar las portadas de los cómics de Spider-Man, también tomar fotografías de emblemas de araña, etcétera. De esta forma, podrás activar nuevos elementos de juego, como trajes y otros secretos especiales.

#### Realismo sorprendente

Algo que en particular nos gustó de los últimos títulos de Batman es el desgaste que sufría el traje conforme avanzaba la historia (por tantas peleas); algo similar veremos en The Amazing

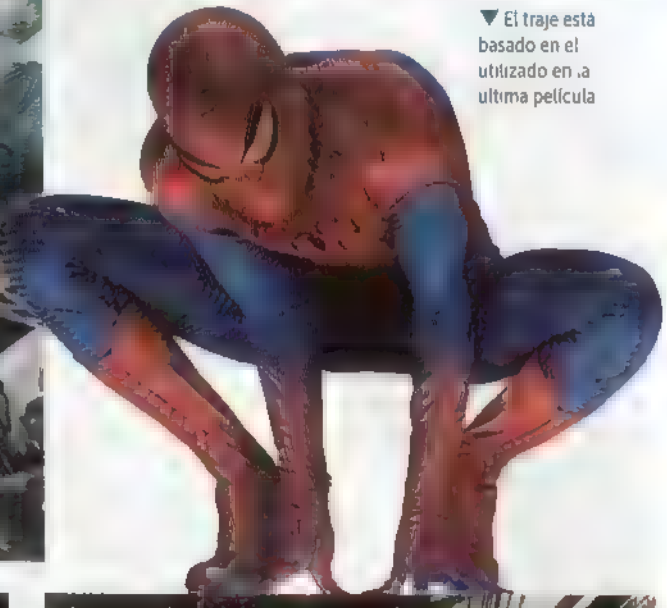
Spider-Man: Ultimate Edition, pues dependiendo de tus combates notarás cómo se va degenerando el traje de Peter Parker.

Se nota que tomaron un tanto del sistema de combate de dichos títulos de Rocksteady y se apoyaron en la experiencia que Beenox había logrado con Shattered Dimensions o Edge of Time, por ejemplo. No obstante, si es necesario decir que los combos o ataques en general, podrían volverse repetitivos, pues realmente no encontramos mucha variedad de ataques.

**En una ciudad con tanto movimiento siempre encontrarás diferentes tareas para mejorar tus habilidades arácnidas**



▲ Impactantes combates en contra de rivales épicos.



▼ El traje está basado en el utilizado en la última película



▲ Si se te agota la te, araña, las patadas voladoras serán muy útiles



▲ Cada jefe tiene un patrón de movimiento, ¡descúbrelo!

En cuanto a las voces es una lástima que no se cuente con los actores de la película pues casi es un estándar que esto ocurra. Sin embargo no hay por qué alarmarse, pues el trabajo de doblaje de eeg do quedó bastante respetable seguramente lo disfrutarás

### La ciudad en el GamePad

Ahora bien, si hay algo que distingue a esta versión definitiva es el uso de GamePad de Wii U eso si nadie más te lo puede ofrecer. De esta forma, la pantalla táctil te servirá muy bien para navegar por los menús sin necesidad de pausar el juego, también encontrarás muy útil la función de GPS para saber hacia qué lugar dirigirte y no dar vueltas

Incluso, esta versión cuenta con opción para controlar el juego a través del sensor de movimiento

### En conclusión

Luego de unos meses, y ya con el poder de Wii U para ofrecer desarrollos más exigentes Beenox nos propone una versión de Amazing Spider-Man para Nintendo que no solo es buena sino que también supera las características de sus competidores

La experiencia de juego es más interesante, pues el hecho de que sea un mundo abierto (similar a Grand Theft Auto (con sus respectivas diferencias)) brinda mayor capacidad de exploración

de los escenarios. De esta forma se prolonga la vida de juego pues permite diversas misiones secundarias que si bien no son requisito para terminar la aventura, te darán objetos especiales para complementar tu aventura. ¿Vale la pena? Sí, aunque nos seguimos quedando con la hazaña de Batman

**The Amazing Spider-Man: Ultimate Edition** expande tu horizonte sobre lo ocurrido después de los eventos de la película.

IGN 8.0



Las misiones alternas parecen muy simples, pero son un buen recurso para aumentar el *Replay Value*

# NUESTRA PORTADA

► Mirror of Fate llega  
para expandir la historia de  
Lords of Shadow.

# Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate

MercurySteam eligió al N3DS como la plataforma ideal para emprender una nueva y emocionante aventura del legado Belmont. ¿Estás listo para iniciar una épica cacería de vampiros? ¿O cederás ante las tentaciones de los inmortales?

► Un sinfín de criaturas te estarán esperando en cada misión.

# NUESTRA PORTADA

Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate



- Compañía Konami
- Desarrollador MercurySteam
- Categoría Acción
- Jugadores 1
- Opinamos La espera fue larga pero valió la pena.

## Lords of Shadows

En la primera entrega Gabriel Belmont emprendió una travesía por sinuosos lugares para tratar de revivir a su amada esposa, misión que lo llevaría a enfrentar a los Señores Oscuros y reunir la Mascarita de Dios. Durante su viaje, consiguió distintos artefactos que incrementaron su poder y lo sumieron en un abismo sin retorno.

Su arma principal, la Cruz de Combate, fue perfeccionada paulatinamente a través de las mejoras que halló en las criptas del alquimista Rinaldo Gandolfi. Este mismo estallo de arma (aunque

con sus características distintas) será utilizado por Trevor Belmont en la aventura portatil.

Al tratarse de un capítulo que pertenece al canon de la serie Lost of Shadows, compartirá muchos de los elementos de juego, como por ejemplo las fuentes que regeneran tu energía, la forma de realizar los combos con secuencias de botones simples o el hecho de realizar ataques finales a cada enemigo (grandes o pequeños). Cuando estos se agoten de su energía, aparecerá una indicación de algún botón que debes presionar en el momento adecuado

para realizar un ataque final satisfactorio, pero si fallas, podrás recibir un contraataque. Sin embargo, un cambio que se notará es que en Mirror of Fate habrá más elementos de exploración (como es tradición).

## La historia continúa

En Mirror of Fate conocerás más sobre qué ocurrió con Gabriel Belmont convertido en el mayor Señor Oscuro, Dracula, pero también te adentrarás en eventos del pasado que tienen que ver con la familia de Gabriel y que serán fundamentales para la incansable lucha en contra de las Criaturas de la Noche.



100

100

100



◀ El diseño de persona, es manteniendo el estilo del original.



▲ Aventura emocionante de inicio a fin.

Principalmente, la edición para Nintendo 3DS toma lugar 25 años antes de que ocurrieran los eventos de Castlevania Lords of Shadow. Sin embargo, también explorarás otras épocas, que harán más completa la imagen de, presente, pasado y futuro de la dinastía Belmont. Así, sus ancestros nos proporcionarán más pistas que desvelarán los misterios y secretos del pasado, y entenderemos las razones y motivos que, a lo largo de cada uno de los personajes, para emprender esta cruzada en contra de la tiranía de Dracula y su horda de criaturas.

### En busca de venganza

Trevor Belmont, caballero de la Hermandad de la Luz, decide ir a cumplir con su destino y vengar a su madre, quien muere en manos de su padre, Gabriel Belmont, a quien se le ha vuelto a ver recientemente habiendo un castillo ahora ya con aspecto lugubre, cabellito blanco, ojos anaranjados y grandes

colmillos que caracterizan a Dracula, quien por cierto ha declarado a guerra a su antiguo clan. La Hermandad de la Luz, Gabriel, por su parte, desconocía la existencia de Trevor, pues cuando nació, su esposa lo escondió a consejo de Pan, para evitar que el pequeño sufriera un trágico desenlace. Así, Trevor fue criado como un guerrero por parte de la Hermandad de la Luz, pero ya como adulto la Hermandad le revela su verdadero pasado, llenando de ira las venas de Trevor, quien clama justicia y venganza en contra de su propia sangre.

### El héroe legendario

Cuando Simon tenía sólo seis años, vio cómo su padre, Trevor, emprendía un viaje a un destino incierto. Simon pudo escapar a su fatídico destino al escapar hacia el bosque, en donde fue encontrado por los lugareños, quienes lo protegieron y criaron. Pronto él se convirtió en un fuerte guerrero.

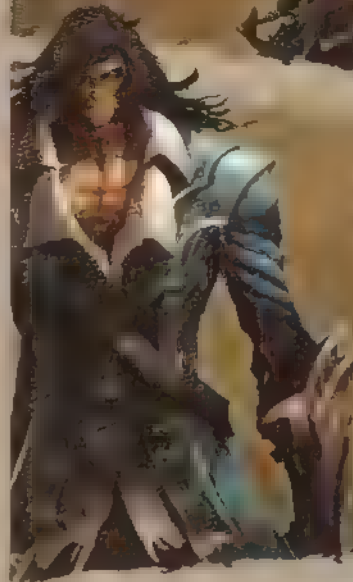
## La venganza de los Belmont

El legendario clan de poderosos cazadores de vampiros.

A través de diferentes etapas conocerás el mundo de los Belmont. Cada uno de ellos contará con habilidades únicas que podrás mejorar con el uso del tiempo.

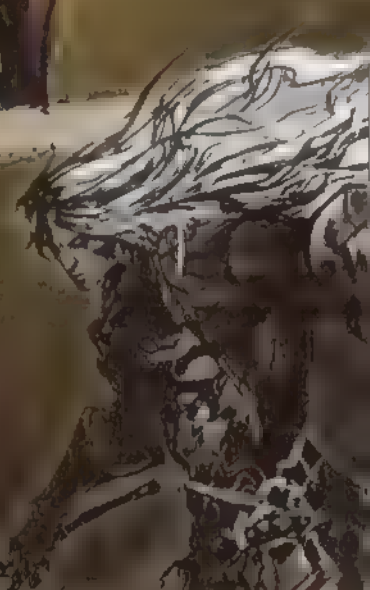
### Simon Belmont

Un tipo rudo que optó por usar un látigo en lugar de la Cruz del Combate. Es hijo de Trevor Belmont y Sypha Belmont, quienes fueron asesinados por Dracula, por lo que Simon juró que se vengaría.



### Alucard

El tiene poderes que le permiten transformarse, similar a cómo ocurriría en Castlevania III, sólo que su trasfondo será distinto. Sus armas principales son una cadena tipo Cruz del Combate y la espada.



Efectos visuales en 3D aderezados con buen estilo de juego en 2.5 dimensiones

### Los clásicos de la saga original

Perseguir y cazar vampiros: tradición de la familia Belmont



### La pantalla táctil

MercurySteam logró un buen trabajo con el uso de la pantalla táctil, pues no sólo se limitaron a las funciones básicas de presentar fragmentos del mapa para conocer tu ubicación o la de los lugares con posibles secretos sino que también podrás ver las características de los personajes, así como ingresar -con el Stylus- marcas para recordar elementos importantes que te puedan ser de utilidad más adelante.

Esto es un detalle simple pero viene muy al caso, ya que se trata de un título con múltiples aspectos de exploración, así que con ello tendrás un mejor registro de tus avances.

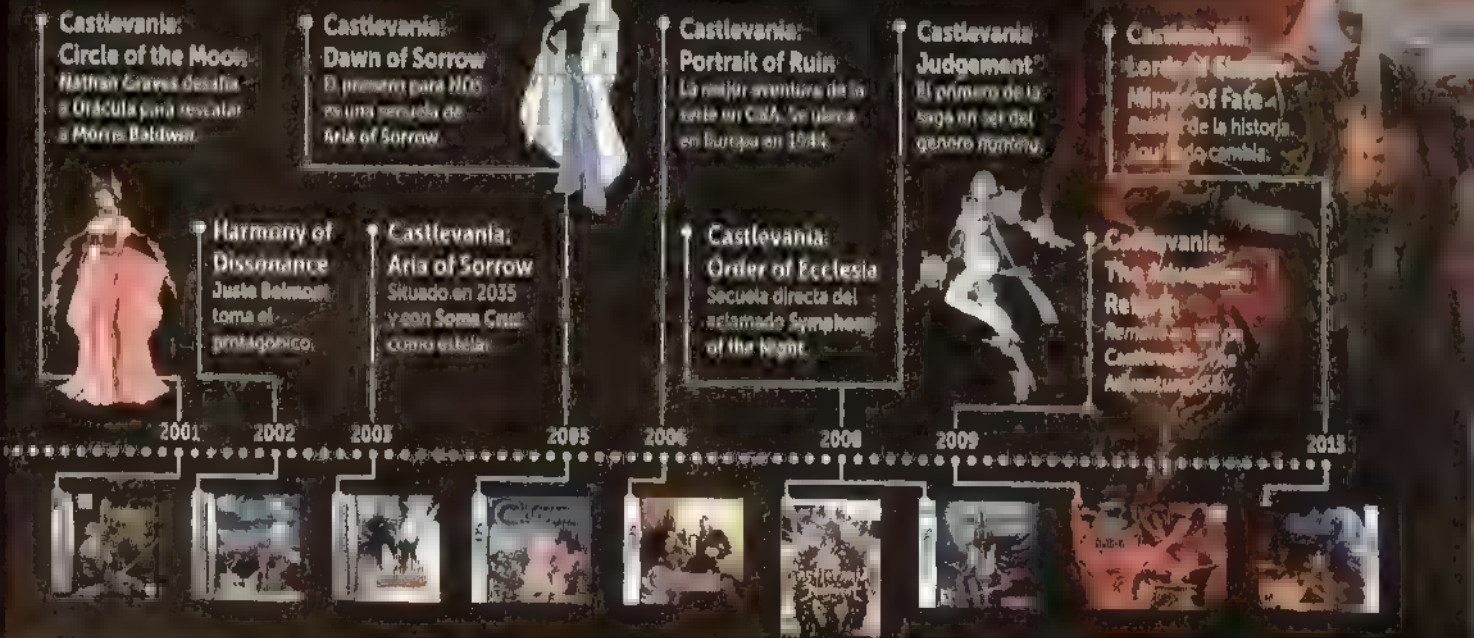
Otro de los detalles importantes es que la aventura, por lo menos en la primera ocasión, constará de aproximadamente 20 horas de juego bastante respetable para un juego portátil. Durante tu progreso recorrerás diversos

escenarios en los que te valdrás de tus armas principales para escapar riesgos o trepar por paredes -como suele ocurrir en los títulos de género-. También es importante destacar el trabajo de diseño de personajes y locaciones: todo ello ocurre en una atmósfera lugubre, sin nada por candelabros, antorchas velas o la intensidad de la luna y luce notablemente al ver como se manejan las sombras en los trajes de los personajes, cuatro en total, si contamos una breve interacción con Gabriel.



### Alucard

En los trabajos previos de Koji Igarashi (*Symphony of the Night*, *Aria of Sorrow*, *Portrait of Ruin*, entre otros) Alucard se presentaba como el hijo directo de Drácula, para esta ocasión su historia será un poco diferente, pues como ya sabrás, toda la historia de *Lord of Shadows* es distinta. De esta forma el poderoso guerrero de cabello blanco será el de mayor misterio, aunque en definitiva tendrá relación directa con el clan Belmont. Por supuesto, él, al poseer poderes vampíricos, tendrá habilidades especiales, como por ejemplo



transformarse en neblia o en bolas como también en armas más grandes de Gabriel, pero agregando la espada que le dará más poder a sus ataques.

## En conclusión

Castlevania: Lord of Shadows - Mirror of Fate promete ser uno de los juegos más intensos de la serie. Ahora con esta nueva faceta creada por el estudio español se despejarán muchas dudas que pudieron surgir luego de la pasada aventura, pero lo más importante es que retoma un poco del estilo que hizo famoso a Iga, en dos dimensiones y bajo la categoría de plataformas.



▲ Consigue nuevas mejoras para que tus héroes sean invencibles.



▲ El látigo, sólo los Belmont -e Indiana Jones- han podido dominarlo

▼ Las nuevas mejoras de la Nave de los Dioses pueden ayudarte a jugar.



**NUESTRA PORTADA**

Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate



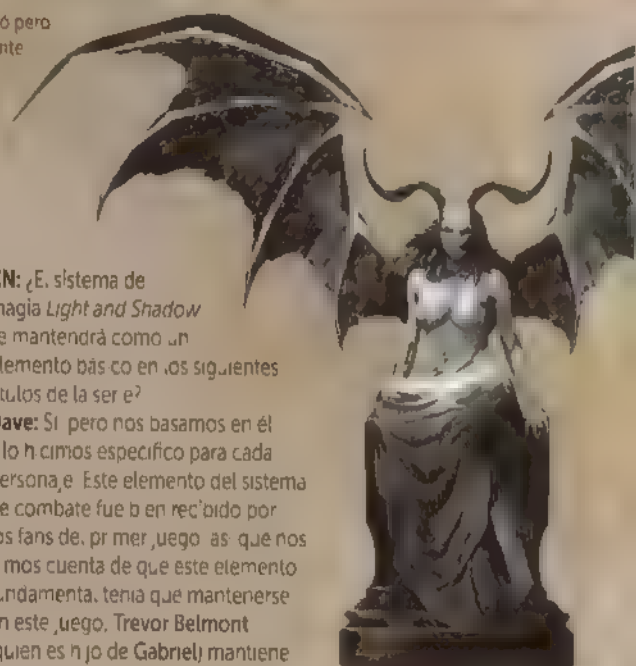
▲ Síguelo en Twitter:  
@CastlevaniaLOS



## Entrevista a Dave Cox

Productor de Konami en Inglaterra. Ha trabajado en grandes títulos como Silent Hill, Boktai o Contra.

► El arte cambió pero mantuvo una similitud ante el concepto original



**D**ave revela detalles realmente interesantes que no hacen más que esperar a que pronto llegue la fecha de estreno de esta nueva edición de Castlevania en Nintendo

**Club Nintendo:** Mirror of Fate es muy diferente de los otros títulos portátiles de Castlevania. ¿Podríamos pensar que habrá más juegos como Order of Ecclesia or Portrait of Ruin?

**Dave Cox:** Los tiempos han cambiado, y la serie ha evolucionado. La audiencia de Castlevania está buscando nuevos retos y materiales novedosos. La serie estuvo en declive cuando Konami tomó la decisión -en 2007- de intentar algo nuevo, dando paso a Castlevania: Lords of Shadow en 2010 convirtiéndose en el juego de Castlevania de mayor éxito en toda su historia. Con esto se probó que la audiencia estaba lista para aceptar esta nueva dirección, ¿por qué habríamos de regresar?

**CN:** Parece que Gabriel/Dracula tienen un papel de antihéroe en esta historia. ¿Hay alguna posibilidad de que él sea uno de los tipos buenos en nombre de los nuevos Grandes Jefes?

**Dave:** Lo que alguna vez fue Gabriel Belmont es ahora Dracula. Los eventos en Castlevania: Lords of Shadow lo han cambiado, convirtiéndolo en lo que es ahora. En Mirror of Fate veremos el próximo escenario de dicho cambio y así entenderemos más de su desarrollo. La serie Lords of Shadow se trata de Dracula, estamos narrando su historia cómo se volvió esta persona, por qué y cuál es su destino. ¿Por qué los Belmont lo persiguen? Estos son las preguntas fundamentales que nunca han sido respondidas. ¿Encontrará la redención o estará destinado a convertirse en verdadera maldad? Este tipo de incógnitas son las que planteamos en Mirror of Fate!

**CN:** ¿Cuál fue tu primer impulso cuando creaste el gameplay de Mirror of Fate? ¿Hacer algo diferente o tratar de mantener las bases de la serie?

**Dave:** Quisimos recrear Castlevania Lords of Shadow. El éxito del reboot nos hizo ver que tomamos la decisión correcta, proseguir con este nuevo universo y esta nueva dirección. Así que fue sencillo para nosotros tomar la fórmula y aplicarla en Mirror of Fate. Por otro lado, quisimos tomar las influencias de los juegos tradicionales de la serie (en específico de Castlevania III: Dracula's Curse) así como agregar algo de juego original a la mezcla. Por supuesto, la serie Lords of Shadow está más enfocada al combate en comparación de los títulos anteriores. Sin embargo sentimos que también podíamos mejorar la exploración y los elementos de plataformas. Con todo esto, el juego

**CN:** ¿El sistema de magia Light and Shadow se mantendrá como un elemento básico en los siguientes títulos de la serie?

**Dave:** Sí, pero nos basamos en él y lo hicimos específico para cada personaje. Este elemento del sistema de combate fue bien recibido por los fans del primer juego, así que nos dimos cuenta de que este elemento fundamental tenía que mantenerse. En este juego, Trevor Belmont (quien es hijo de Gabriel) mantiene

**"Con Castlevania: LOS, se probó que la audiencia estaba lista para aceptar esta nueva dirección".**

es una amalgama de la nueva dirección, con bastantes de los elementos interesantes que han vuelto famosa a la serie Castlevania. Es importante para nosotros que los fans de Castlevania: Lords of Shadow sientan que esta es una secuela real, no un regreso hacia los juegos de la línea anterior.

**CN:** ¿Qué decides que Gabriel se transformara en Dracula?

**Dave:** Fue una decisión que Enric Álvarez (jefe del estudio y director de juego) y yo hicimos al principio, durante el concepto de los escenarios de desarrollo original de Castlevania: Lords of Shadow. Originalmente, planeamos recrear el juego original con Simon Belmont en el protagonista, pero rápidamente fuimos atraídos hacia la idea de narrar el origen de Dracula y hacer un juego que tomara ese punto de vista y emitiera una luz en él, por qué los Belmont son quienes deben enfrentarlo a través de los tiempos. Ya con esa idea la historia surgió bastante rápido, así como tuvimos una clara dirección de nuestra visión de la mitología

estas habilidades de Light and Shadow, pero tanto Simon como Alucard tienen una versión más desarrollada que les permite utilizar características específicas. Simon tiene guardianes que lo protegen de ataques o que pueden atacar a enemigos a distancia. Alucard posee poderes vampíricos, pero trabajan en el mismo aspecto fundamental. Tienes que vencer enemigos y recolectar magia. Luego manejar tus recursos mientras juegas decidiendo cuál habilidad utilizar en cada situación. Entre mejor juegues, conseguirás más magia, de lo contrario, seguramente tendrás problemas cuando te enfrentes a las Criaturas de la Oscuridad.

**CN:** ¿Lords of Shadow tendrá una adaptación en HD para Wii U?

**Dave:** No. No tenemos planes de llevar este juego a Wii U.



► Alucard tendrá una historia distinta e intrigante



# ¿QUÉ HAY DENTRO DE...?

▼ El rey de los juegos de peleas está disponible para varios móviles.



## Franquicias que llegan a los móviles

Adaptándose por tendencia o por convicción?



▲ Pac-Man está presente en un sinnúmero de aparatos móviles

La evolución de los teléfonos celulares, calculadoras PDA's, iPods y demás *gadgets* ha sido una competencia despiadada por ofrecer mas a la gente que está al día con la tecnología. Para darle un extra a sus móviles, las compañías comenzaron a incluir juegos, de manera que en un solo aparato pudieran tener tanto comunicación como entretenimiento. Claro está que hoy día un móvil puede reproducir películas y mp3, además de

tener un sinnúmero de aplicaciones que van desde lo más útil y práctico hasta lo verdaderamente absurdo. Pero queremos hacer hincapié en un tema en particular, y es qué hay dentro de la adaptación de grandes franquicias a este tipo de dispositivos.

Antes que nada recordemos que se le llama "juego móvil" a aquellos que se pueden jugar en un teléfono celular, *smartphone*, PDA, tablet, calculadora,

iPod, iPad o iPhone, entre muchos otros, y no se incluyen en sistemas portátiles de videojuegos, como el N3DS.

El primero de estos clásicos fue uno de los más obvios en ser adaptado, pues por su sencillez de concepto, alto nivel de diversión y ser muy amigable para todo tipo de jugadores resultó ser ideal para la tarea. Nos estamos refiriendo a **Tetris** que fue trasladado al Hagenuk MT-2000, en 1994.

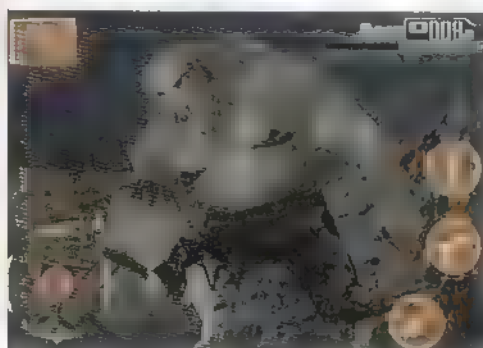
Muchas conversiones son bastante buenas, además de que tienen un precio muy razonable



▲ Este gran clásico era uno de los juegos obvios a adaptarse a móvil.



▲ Hay para todos los gustos, como la serie Guitar Hero



▲ Resident Evil 4 Mobile Edition hasta trae extras.



▲ Las versiones para iOS son de las mejores que existen

## Ventajas y desventajas

Posteriormente, muchos modelos de celulares Nokia incluyeron otro clásico que por su simplicidad también fue sencillo de adaptar, **Snake** y todas sus variantes han sido de los más jugados. Claro está que todos estos títulos utilizan la tecnología del aparato, y es lo que los limita para funcionar y ofrecer más que un sistema de videojuegos normal. Gracias a que pronto hubo móviles con puerto infrarrojo y un poco más tarde Wi-Fi, es posible disfrutarlos con más amigos.

Muchos de los juegos móviles vienen incluidos en el aparato de fábrica, pero otros deben ser adquiridos por separado. Una ventaja de este tipo de títulos es que resultan ser muchísimo más baratos que los que compras en las consolas. El lado malo es que esto es porque no tienen ni la duración ni la calidad que uno que venga en un disco de varios gigas.

Aun así, los juegos móviles alcanzan una gran popularidad debido a que son principalmente "casuales", no te quitan demasiado tiempo, puedes aprender a jugarlos rápidamente, y su *Replay Value* es alto en comparación con otros títulos que salen al vapor.

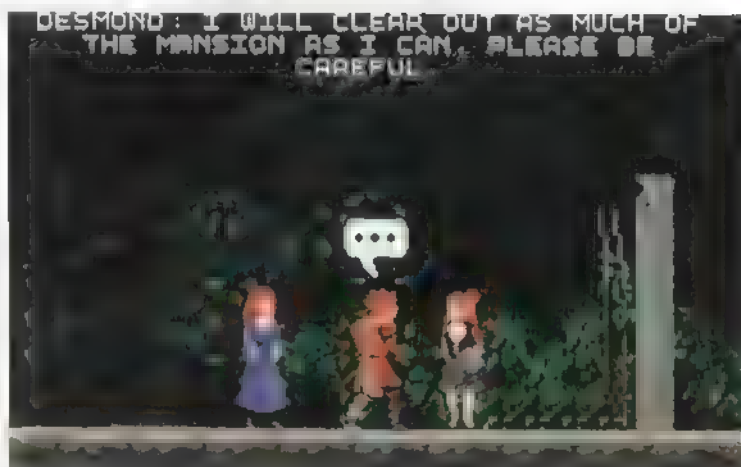
Claro que también hay otros que alcanzan una popularidad increíble al lanzarse para los teléfonos celulares, es el caso de **Angry Birds** y **Plants vs Zombies**, los cuales han dado el salto a tener sus propias versiones para sistemas de Nintendo.

Una de las grandes ventajas es que al ser lanzados para los móviles ciertos títulos que han alcanzado precios exorbitantes por ser raros en su formato original están a un precio más cómodo y pueden ser disfrutados por más gente como es el caso de clásicos como **Chrono Trigger** y **Final Fantasy**.

## Clásicos difíciles de conseguir, ahora están disponibles



▲ Altered Beast está muy bien adaptado. Vale la pena conocerlo



▲ Castlevania: Order of Shadows no tuvo muy buena recepción.

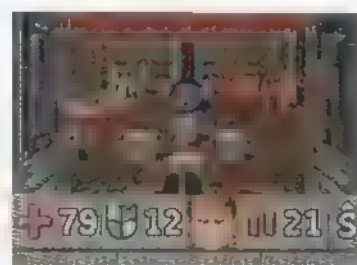


▲ ¿Quién no gusta de jugar un buen Tetris en donde quiera que esté?



▲ La versión de RE4 es muy fiel a su original aunque tiene obvias limitantes

► Final Fantasy tiene muchas adaptaciones para teléfonos celulares.



▲ No todo es color de rosa, pues hay juegos rudos, como Doom.

## Una decisión difícil

Pasemos al corazón de nuestro artículo y esto se refiere a entender mejor la incógnita de por qué algunas de las franquicias más populares de entretenimiento electrónico llegan a tener alguna versión móvil, o bien una adaptación de una aventura que ya salió en algún sistema casero o portátil. Nos preguntamos si en algún momento los licenciatarios se pusieron a pensar si era buena idea o no que algunos de sus grandes éxitos diera este paso, pues aunque algunos piensan que sí, otros opinan lo contrario. Tal vez si vemos algunos de los títulos que se convirtieron en móviles, lleguemos a una conclusión objetiva y certera.

## En gustos se rompen géneros...

Ya hemos visto cómo hay ventajas y desventajas sobre la adaptación de estos juegos, por lo que podemos mencionar que si los llegas a tener en su formato original, obviamente serán mucho más recomendables, pero si no es así, que mejor que traerlos en tu móvil, ¿no crees? Ahora que sabemos

que habemos muchos fans que los queremos en cualquier sistema o versión, por lo que indudablemente querremos jugar Resident Evil 4 en el Nintendo GameCube, Wii o iPod. Todo es cuestión de gustos, pero solo recuerda

que la calidad gráfica y de duración no es la misma. No olvides escribirnos para comentarnos tus puntos de vista. ¿Y tú, traes clásicos en tu móvil? Solamente no olvides que debes informarte bien antes de descargarlos.



▲ Encore of the Night es una versión de Symphony of the Night pero en puzzle

**Algunos juegos deben ser reimaginados para que se adapten a su versión móvil**

# CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Suscríbete  
hoy mismo

Obtén  
25% de  
descuento

Sobre el precio  
normal de \$360

Hazlo on-line en

[clubnintendo.usa.clipdoor.com](http://clubnintendo.usa.clipdoor.com)

Llámanos y te informaremos sobre  
las diferentes formas de pago.

Teléfono: 52 65 09 90 o al 01 800 849 9970

¡Con gusto te atenderemos!

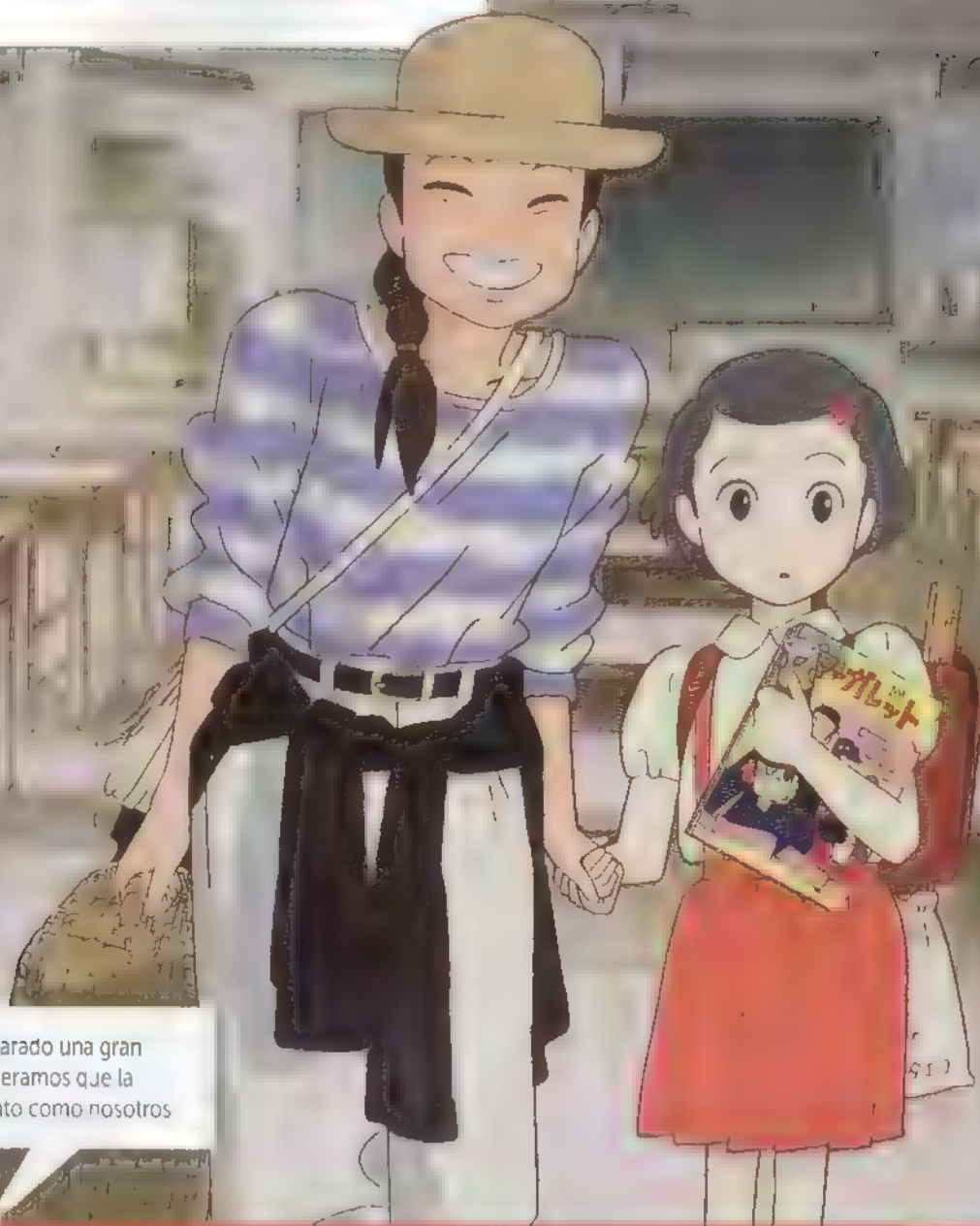
Vigencia: Abril 16 de 2013 CLUB22/03-6444

Revista 12

ejemplares al año  
completo

**\$270**

► Vivir, presente y pensar en el futuro



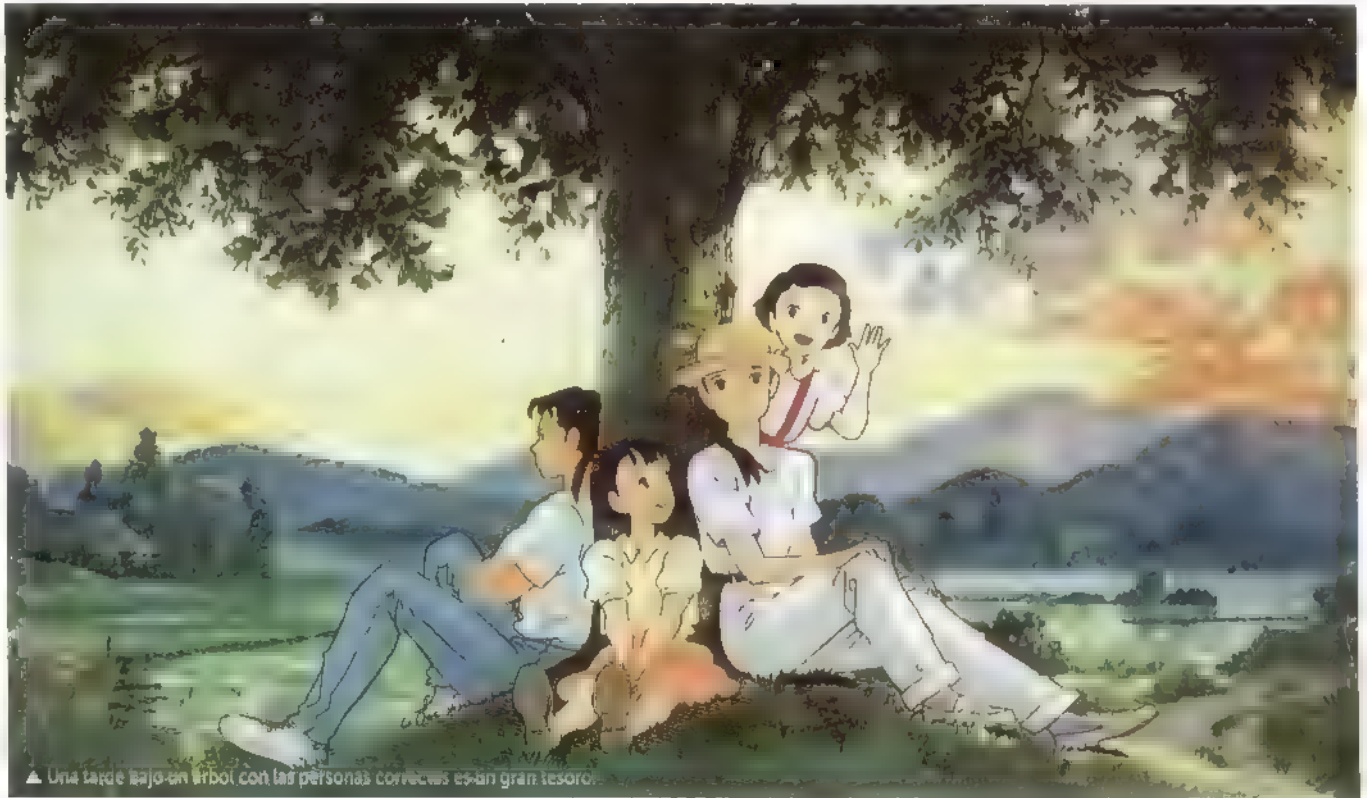
Hemos preparado una gran sección, esperamos que la disfruten tanto como nosotros



## Recuerdos del ayer

En muchas ocasiones, la infancia es el lugar donde regresamos para recordarnos cómo se debe vivir.





▲ Una tarde bajo un árbol con las personas correctas es un gran tesoro.

**S** existe un estudio que logre captar y transmitir el verdadero significado de la vida en cada una de sus películas, éste es el estudio Ghibli, que desde 1984 nos ofrece diversas cintas con temáticas diversas, pero siempre con un objetivo principal: lograr ver lo mágico que es vivir.

En esta ocasión les presentaremos una de sus obras más famosas: **Recuerdos del ayer**, que a diferencia de otros de sus trabajos como *Ponyo* y *El castillo del vagabundo*, se trata de observar

tras esta película, como no podía ser de otra manera, es el maestro Hayao Miyazaki, quien en 1991 decidió dar un paso adelante en la evolución del estudio creando esta obra, que desde su estreno ha logrado quedarse en el corazón de todo aquel que la mira.

### La bella infancia

No cabe duda de que una de las etapas que más añoramos con el paso del tiempo es la de la niñez, esos años en los que las preocupaciones no existen y los días parecen no terminarse nunca.

En esta cinta, **Recuerdos del ayer**, veremos la historia de Taeko Okajima, una chica de 27 años de edad que en gustos de los pequeños detalles de la vida, no corre en la carrera de la vida, simplemente se dedica a disfrutar de lo que a ella le agrada, en este caso: el campo.

Ella trabaja en una oficina, donde todos los días escucha las mismas pláticas de la misma gente, exagerando cada una de sus actividades como si se tratara de una competencia, más que de compartir un momento con otra persona.

## No todo en la vida debe ser seguir reglas. En ocasiones, romperlas trae la verdadera felicidad



▲ Siempre debemos escuchar lo que dice nuestro niño interior.

la vida tal cual es, sin personajes de otros mundos. Pero nosotros mismos, sin que esto resté mérito a la producción, a contrarío, nos encontramos ante una gran obra de arte.

Pero antes de comenzar a hablarles del argumento debemos decir que el genio

es ahí donde nuestro carácter se forma, donde nuestro destino se comienza a marcar. En ocasiones, somos más valientes en esa época que cuando crecemos y nos convertimos en adultos, es por eso que los niños siempre resuelven sus problemas de la manera más simple y honesta que pueda existir.

Llega el verano y todo mundo planea sus vacaciones a la playa o lugares exóticos, pero Taeko tiene una idea muy diferente: ella prefiere ir al campo, pero no precisamente a descansar, sino a trabajar. Le encanta pasar su tiempo ayudando y recolectando flores que sirven para diferentes objetos.



## Regreso al pasado

Durante su viaje al campo, Taeko por alguna extraña razón no puede dejar de recordar sus épocas de infancia, particularmente cuanto estaba en quinto grado de primaria.

Sólo cerraba sus ojos y un sinnúmero de memorias llegan hasta ella, sus compañeros de clase, su primer amor, los conflictos que tenía a esa edad con sus amigas mayores, incluso cuando por primera vez en su vida comió una piña con toda su familia reunida.

Pero no todo es felicidad; también tiene algunos recuerdos que le agradaría olvidar, pero de los cuales aprenderá una valiosa lección.

Cuando era niña realizó una pequeña participación en una obra de teatro, en la que a final agregaba algunas cuantas palabras a su personaje, lo que daba emotividad a la escena, pero su maestra le pidió que se apegara al guión, que no hiciera algo que no estaba escrito en el libro, por lo que ella debió seguir esa orden, pero no accedió por ciento sustituye sus últimas frases por un movimiento de su mano.

Un pequeño detalle que le valió que un representante de una obra teatral decidiera hablar con su familia para que le permitieran actuar en una obra donde tendría el papel principal. Ella estaba de acuerdo con la propuesta, pero a su padre no le parecía correcto e impide que la acepte, así que después de mucho insistir, la compañía teatral debe buscar a otra niña para darle el papel.

Para las matemáticas no era muy buena, siempre tenía malas notas que provocaban que su madre y hermanas se burlaran de ella. En una ocasión, al estar con su hermana, le hace ver que desde su perspectiva, las fracciones no tienen mucho sentido, incluso es un ejercicio para justificar su punto, el cual deja con la boca abierta a su hermana mayor, pero ésta en lugar de apoyarla simplemente le dice "así son las cosas y debes seguir las reglas".

Dos momentos cruciales en su vida en los que por diversas circunstancias tuvo que apegarse a las reglas, ya sea de su padre o de las matemáticas básicas, pero que no le permitieron progresar con su vida como ella hubiera deseado fue una gran lástima.



▲ Un buen consejo puede ayudarnos en nuestra vida



◀ La madre de Taeko no representó un gran apoyo para ella



▲ Ver un amanecer es un gran regalo

## Valora todos los momentos de tu vida antes de que se conviertan sólo en recuerdos

Con el paso del tiempo en el campo, Taeko conoce a un joven de nombre Toshio con quien pasará grandes momentos. Se le nota tan feliz que la abuela de Toshio le pide que considere casarse con él, que es una buena persona que siempre la cuida, no importando qué ocurra. La propuesta no es bien tomada por Taeko, quien se siente presionada y decide alejarse para pensar y, por primera vez, ser honesta con ella misma y decidir qué quiere de su vida.

Toshio la ve a caminar bajo la lluvia, por lo que la invita a subir a su auto, ahí patican de la infancia de Taeko, una curiosa anécdota que impacta todo el ser de ella, haciéndola reconsiderar sus pensamientos y creencias de toda su vida.

Al siguiente día, Taeko debe abandonar el campo, sus nuevas amistades, incluido Toshio, la acompañan a la estación del tren. Una vez más las reglas y normas están a punto de evitar que Taeko sea feliz y se quede con lo que realmente desea.

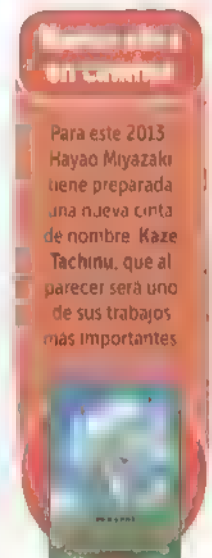
que es estar con Toshio, pero la esperanza de una vida más cómoda en la gran ciudad de Tokio le causa conflicto. Sube al tren, pensativa, se asoma por la ventana para despedirse agitando su mano, se le nota triste, no por eso, además, sino porque se está traicionando a ella misma. De pronto la pequeña Taeko de ocho años aparece en el vagón, junto con sus compañeros de infancia, decididos a que no cometa otro error a que rompa las normas. No te comentamos el final, debes verla y disfrutarla por ti mismo, está llena de detalles que resultan un deleite en todo sentido.

### Volver a vivir

El verdadero valor de esta obra no está en lo que vemos en la pantalla, sino en lo que nos logra transmitir, no se trata de la historia de Taeko, sino de nuestra propia historia. Con cada anécdota, nosotros recordaremos una similitud en nuestras vidas, alguna muy feliz y otras muy tristes, pero siempre con alguna enseñanza que anhora. En nuestra época adulta debemos

seguir, recordando que no importan los problemas ni las dificultades, la vida tiene magia en cada detalle, en cada amanecer, en nuestros amigos, elementos que nos muestran la verdadera felicidad, esa que no es artificial y que muchas veces seguimos sólo por que así lo dicta la sociedad, las tendencias y modas que se encargan de modificar el comportamiento de las personas, en ocasiones con un precio muy alto: abandonar nuestros sueños e ilusiones, dejarlas atrás en la vida.

Esperamos que hayan disfrutado de la sección, les recordamos que pueden escribirnos a la dirección de la revista para hacernos recomendaciones sobre los temas que les gustarían ver publicados en estas páginas, en las que ya tenemos por cierto muchas obras de Ghibli entre sus sugerencias. Nos veremos en un mes disfrutando de cada día justo como cuando eran niños, esa es la clave para seguir valorando la vida, pronto les tendremos más sorpresas del mundo del anime.



Para este 2013 Hayao Miyazaki tiene preparada una nueva cinta de nombre Kaze Tachinu, que al parecer será uno de sus trabajos más importantes.

# EVOLUCIÓN



► Ryu Hayabusa, el protagonista, también ha evolucionado

Acción al estilo ninja

## Ninja Gaiden

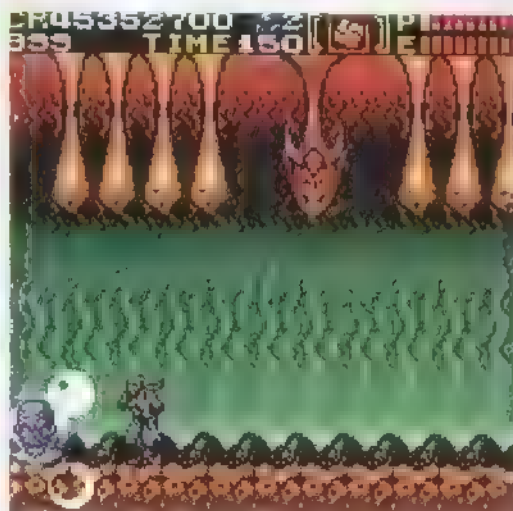
El sendero del ninja Ryu Hayabusa ha sido verdaderamente notable con el pasar de los años



El original de Arcadia tenía un estilo bastante diferente



▲ A pesar de los cambios, el diseño ha sido constante



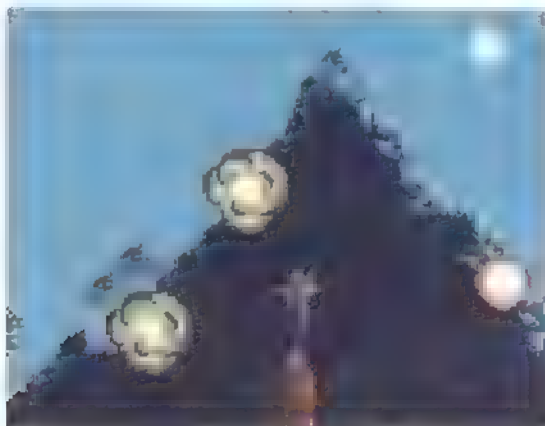
◀ La versión de SEGA Master System fue buena pero no excelente

**N**injas hay muchos, pero ninguno ha sido tan emblemático para los videojuegos como Ryu Hayabusa, estrella de todas las entregas de la serie *Ninja Gaiden*. Desde que salió Arcadia, a finales de la década de 1980, ha tenido cambios en el *gameplay*, así como en la historia, pero indudablemente ha conservado un estándar de calidad que no puede pasar desapercibido por los que gustan de los juegos bien realizados.

Es posible que no lo sepas, pero hubo algunas versiones de *Ninja Gaiden* para las consolas de SEGA, que en ese momento era competidor de Nintendo. Dos salieron, la de Master System y la de Game Gear, pero la tercera, pensada para el Genesis, fue cancelada. Estos juegos presentaban una historia totalmente distinta y se consideran fuera de la línea del tiempo canónica, especialmente porque fueron desarrollados por otra compañía, con permiso de Tecmo.

## Los juegos de SEGA no fueron tan conocidos como los del NES.

► El Game Gear también tuvo una entrega de NG

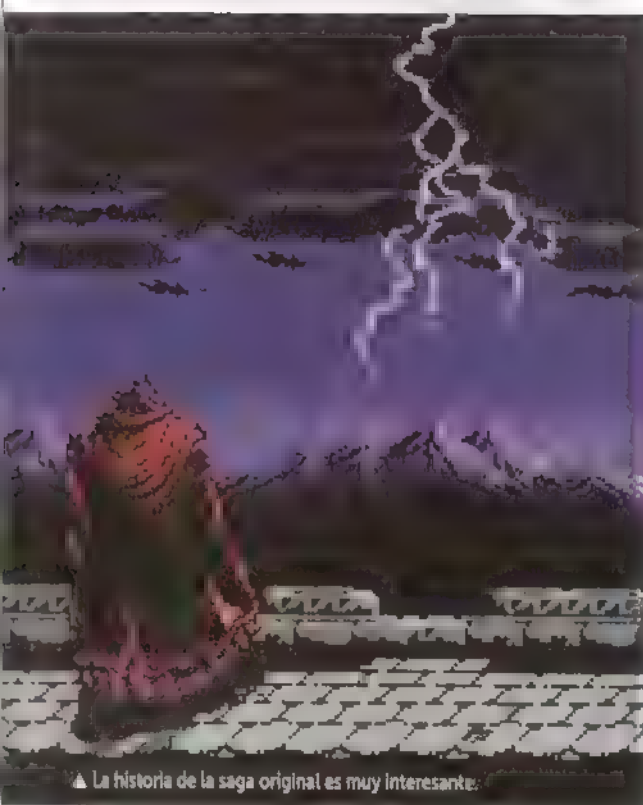


## Línea del tiempo

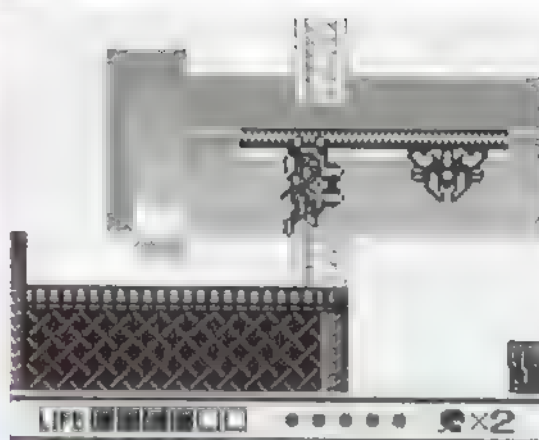
Juegos de calidad de los antiguos tiempos

- 1. *Ninja Gaiden* (Arcadia)
- 2. *Ninja Gaiden* (NES)
- 3. *Ninja Gaiden II*
- 4. *The Dark Sword of Chaos* (NES)
- 5. *Ninja Gaiden III*
- 6. *The Ancient Ship of Doom* (NES)
- 7. *Ninja Gaiden* (Game Gear)
- 8. *Ninja Gaiden Shadow* (Game Boy)
- 9. *Ninja Gaiden* (Master System)
- 10. *Ninja Gaiden Trilogy* (SNES)
- 11. *Ninja Gaiden Black*
- 12. *Ninja Gaiden Black* (Xbox)
- 13. *Ninja Gaiden Sigma* (PS3)
- 14. *Ninja Gaiden*
- 15. *Dragon Sword* (NDS)
- 16. *Ninja Gaiden II* (Xbox 360)
- 17. *Ninja Gaiden Sigma 2* (PS3)
- 18. *Ninja Gaiden 3* (Xbox 360/PS3)
- 19. *Ninja Gaiden 3*
- 20. *Razor's Edge* (Wii U)

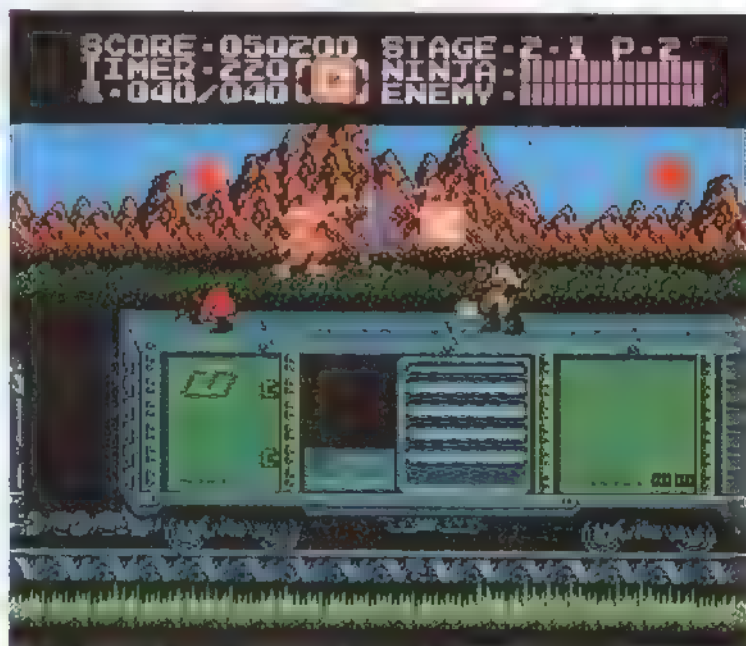




▲ La historia de la saga original es muy interesante.



◀ Ninja Gaiden Shadow fue la primera entrega portátil.

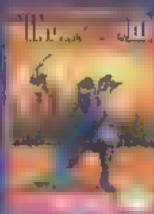
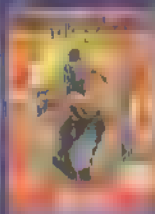


▲ Sin duda, Ninja Gaiden II fue la mejor entrega de NES.

## Tres grandes clásicos

Cuando los 8 bits reinaban en la industria

alto nivel de dificultad



Estos títulos tuvieron dos elementos clave en su éxito: además del increíble **gameplay**, los **cinemas display** en los que se desenvolvía la historia y la variedad de su estilo de juego fueron predominantes para que se colocaran como uno de los mejores títulos de la consola. ¿Los llegaste a jugar? ¡Fueron excelentes!

## Trilogía original

### Acción memorable

En el legendario Nintendo Entertainment System vimos grandiosas obras de arte, pero pocas conjugaron emotividad, acción intensa y una historia sumamente interesante y profunda como lo hizo esta trilogía. No olvidemos que en esta nueva historia no se toman en cuenta los eventos del original de Arcadia ni mucho menos las entregas de los juegos de SEGA.

A diferencia de su original, esta saga se enfocó en la acción vez que caracterizó a los juegos subsecuentes, y la dificultad subió bastante, convirtiéndose en uno de los juegos más difíciles.

También existió una versión para el Game Boy clásico: **Ninja Gaiden Shadow**, pero esta fue realmente la loca zación de otro título, además de que la historia estuvo un tanto fuera de lugar. Hay quien la considera dentro de la original, y otros la ven como una entidad totalmente aparte. Sea como sea, el juego es muy bueno y vale la pena mencionarlo.

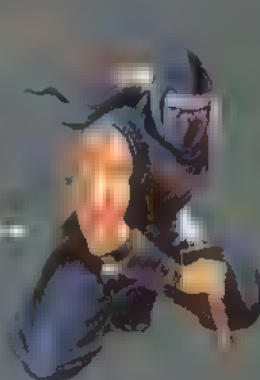
Asimismo, hubo una recopilación de los tres juegos de NES, que salió para el SNES. A pesar de que es un buen compendio, especialmente para quienes no tuvieron oportunidad de jugarlos, sufrió ciertos cambios de calidad.

## La evolución del ninja

Cuando los cambios son realmente buenos

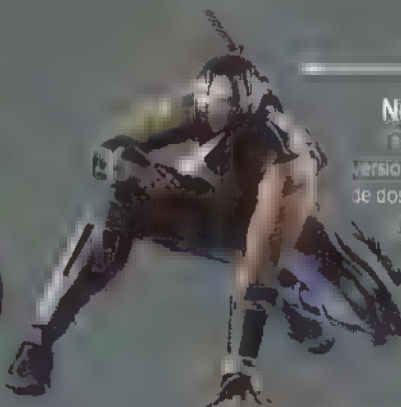
### Serie original

Ryu tenía un diseño más sencillo, era un joven ninja sin miedo dispuesto a todo.

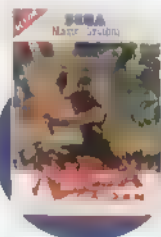


### Ninja de NDS

También hubo una versión para el portátil de dos pantallas. ¿Qué de su apariencia?



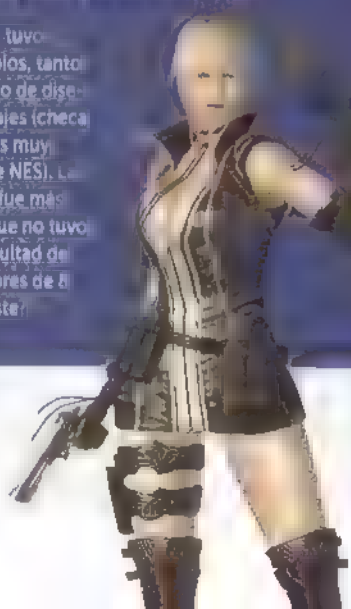
▼ Los juegos de SEGA no tuvieron la calidad de los otros.



## Reiniciando la historia

Todo cambia, ¿por qué no los otros?

La nueva saga tuvo grandes cambios, tanto estéticos como de diseño de personajes (chea Irene Lew, es muy distinta a la de NES). La acción en 3D fue más intensa, aunque no tuvo la misma dificultad de sus predecesores de 2D. ¿Lo notaste?



## El ninja reinventado

### Reboot, cameos, nuevo juego

Las nuevas generaciones de consolas trajeron un *reboot* de Ninja Gaiden que nos impresionó por su estilo más oscuro temático serio y una sorprendente manera de jugar, con combos y habilidades novedosas. No es que sea una alternativa o una reimaginación de la original, con muchos cambios notables que bien vale la pena la espera entre sagas.

En esta nueva serie también hubo un juego portátil para Nintendo DS, que fue sumamente diferente pues se controla mayormente con el *Stylus*, y su estilo es un sistema vert. caliente.

La más reciente entrega, Ninja Gaiden 3: Razor's Edge, aprovecha muy bien las capacidades del Wii U para ofrecernos una experiencia más emocionante con una calidad que en verdad no puedes dejar de conocer, seas o no fan.

Finalmente, se ha anunciado Yakuza: Ninja Gaiden Z, la cual será una entrega totalmente distinta. En esta, según se dice, será otro protagonista dejando a Ryu Hayabusa como el villano. Todavía no hay nada seguro, pero hay que estar al pendiente pues la evolución de Ninja Gaiden todavía no ha terminado.

## Las series pendientes

mente listo para platicarte de las series del icónico androide de Capcom que quedaron pendientes la ocasión anterior. Sé que en gustos se rompen generos, pero como en el Reload se rompen tabúes y se abren mentes, veremos con la cruel verdad las sagas restantes de Mega Man. Acomódate en tu sillón favorito, ¡porque vamos con todo!

# Mega Man

Los cambios radicales de las sagas alternas



▲ Ésta es una de las series que más críticas ha tenido



▲ Quien dir a que la villana tendría mejor aceptación



▲ No sólo se juega diferente, sino también el héroe es distinto

# Mega Man Legends

## ¡No es Mega Man!



**Cambiaron demasiado a Mega Man**



**¡El juego de la mala fue mejor que los del héroe!**

Las entregas anteriores de este singular personaje no habían encontrado una pared crítica tan fuerte hasta la llegada de la saga **Legends**, la cual convirtió al androide de titanio que luchaba por el bien de la humanidad en un gambusino que si no es por el color azul, no se parecería en nada al original robot que disparaba y daba saltos en sus desafiantes entregas que vimos en múltiples consolas.

### Cambiando para mal

He conocido a muchos colegas que han disfrutado de los juegos de Mega Man desde sus inicios, y pocos me han comentado que en verdad les gustó la distinta forma de jugar que presentó esta serie. Pero sin lugar a dudas, la mayoría se ha quejado de la saga y

prefieren no hablar de ella, como si nunca hubiera existido. Lo cual además de comprensible, es preferible.

El estilo de juego cambió radicalmente, pues aquí controlabas al protagonista con vista "por atrás" con la jugabilidad que caracterizó a los malos títulos del montón que salieron en 3D para el Nintendo 64 y el PlayStation. Cabe mencionar que para la consola de Nintendo sólo llegó una entrega, mientras que las demás sólo vieron la luz en el sistema de CD de Sony. Naturalmente, si hubiera tenido éxito, hubiéramos visto **Mega Man 64 2**. ¿No lo crees, ¿o no? Por esta simple y sencilla razón muchos no quisieron volver a saber de esta serie que tuvo un final tan abrupto como necesario.

Cuando llegué a la versión de N64 me di cuenta de un detalle que la verdad considero como un verdadero error por parte de los desarrolladores, y es que aunque es aparentemente imperceptible, no es el personaje lo que se mueve, sino el escenario en sí. ¡Vaya forma de echar a perder el divertido *gameplay* de la franquicia!



### Conclusión RECHAZABLE

No es que este juego sea malo, ni es sí, sino que... bueno, la verdad es malo. Con éste pasó lo mismo que con la serie **Battle Network**, hubieran funcionado mejor si no llevaran el nombre **Mega Man** en el título. Estoy seguro de que por esta razón fue cancelada la versión que se pensaba para Nintendo 3DS.



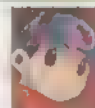
Violencia animada

2011-2012

No todos los cambios son buenos, y en verdad los de **Legends** fueron nefastos

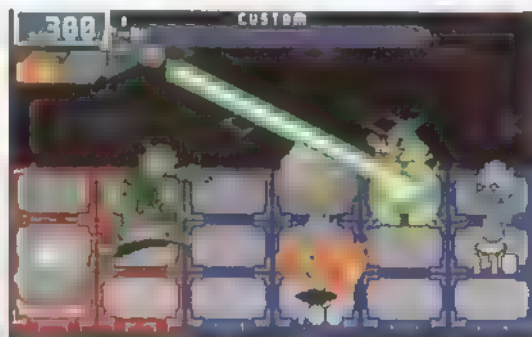


▲ El est. lo de juego de esta serie no es para nada malo



Yaaaawn...  
I was just having  
a great dream, too.

▲ Esta vez el héroe necesita a algu en que lo "mane,e"



▲ Los programas malos invaden la Red, debes borrarlos



▲ Las dos sagas comparten e, interesante est lo de ,uego.



# Mega Man Battle Network/ Star Force

## Dos sagas fuera de lo común



El **gameplay**  
es ingenioso



Se perdió el  
sentimiento original



violencia animada

© 2003 Capcom

**M**uchos han sido los cambios que ha tenido Mega Man durante los años, pero nadie pensó que pasaría de ser una perfecta máquina de pelea con transistores y engranes a un programa de computadora que debe defender ferozmente a la red de los malvados que usan sus propios programas para sus fines maquiavélicos.

### Puntos a favor y en contra

Esta serie ha demostrado que es bastante popular, a pesar de que los veteranos del control concordamos en que no debió de haber cambios tan radicales en el origen del personaje.

Es decir, debió haberse llamado Battle Network sin la necesidad de que llevara el Mega Man; tal vez sea porque Capcom tuvo miedo de lanzarlo de esa forma y quiso asegurarse la aceptación de sus seguidores o simplemente alguien hizo berrinche y pidió que forzosamente el héroe de meta tuviera ese cambio debido a que las computadoras y la navegación en Internet se convirtieron en algo de todos los días.

Sea cual fuere el porqué, no sólo decidieron lanzar esta serie alterna a las demás, sino que además hubo una saga que continúa con los eventos de

la anterior con los mismos elementos y estilo de combates. El problema más obvio fue que tuvo demasiadas secuelas y que tuvieron la desfachatez incluso de sacar versiones tal como en Pokémon lo cual fue algo imperdonable.



### Conclusión ACCEPTABLE

No todas las cosas son malas de estas dos series, pues a pesar de que Mega Man no debió ser adaptado a la idea de los programas y de Internet, el **gameplay** de estas sagas son muy buenos y bien vale la pena jugarlos, aun cuando son tantos. Al menos no fueron malos como la serie Legends, ¿verdad?

La idea y forma de jugar fue bastante buena. Es lo que salva a estas series



▲ Honor a quien honor merece. Zero realmente se ganó tener su propia saga



# Mega Man Zero

## Un tono oscuro con nuevo héroe



**Merecida importancia al reploide Zero**



**Concluyeron la serie en cuatro partes**

Lo que nadie esperaba pasó, para regocijo de los fans del reploide emblemático de la franquicia. Zero obtuvo su papel protagonista en una intensa serie que realmente nos maravilló por su excelencia. En sus aventuras, Zero es encontrado muchos años después de los eventos de la serie X, y es reactivado para convertirse en el nuevo campeón, listo para defender al mundo y traer una época de paz entre los humanos y los robots.

### ¡Magnífico!

De todas las series que se guieron a la original y la X, Mega Man Zero es la que se llevó las palmas, pues además de regresar al estilo de juego tradicional, en 2D, incursionó con nuevas modalidades que le dieron un

toque único que terminó gustando a los jugadores de antaño, al igual que los contemporáneos por su genialidad.

No debemos olvidar que fueron varios factores los que hicieron grande a la serie, comenzando porque la historia se tornó más seria (algo se perdió con la saga X, que tuvo cierta comicidad con sus cinemáticas anime), asimismo, tuvo menos secuelas que otras sagas y concluyó con la cuarta, en donde se demuestra la entrega y valor de este singular reploide, que se ha convertido en el favorito de muchos, inclusive sobre el protagonista de la franquicia.

Cuatro juegos solamente (y un compendio con todas las entregas) fueron suficientes para demostrar que

cuando se quieren hacer bien las cosas no basta con dejarse llevar por la creatividad al vapor ni secuelas sin sentido.

Esta es una de las tres series favoritas de los seguidores. Junto con la original y la X, y no por nada se merece que si tienes oportunidad lo juegues para que lo compruebes por ti mismo.



### Conclusión INFALTABLE

Vaya que esta saga es una de las mejores, y para muestra está el hecho de que...



violencia animada

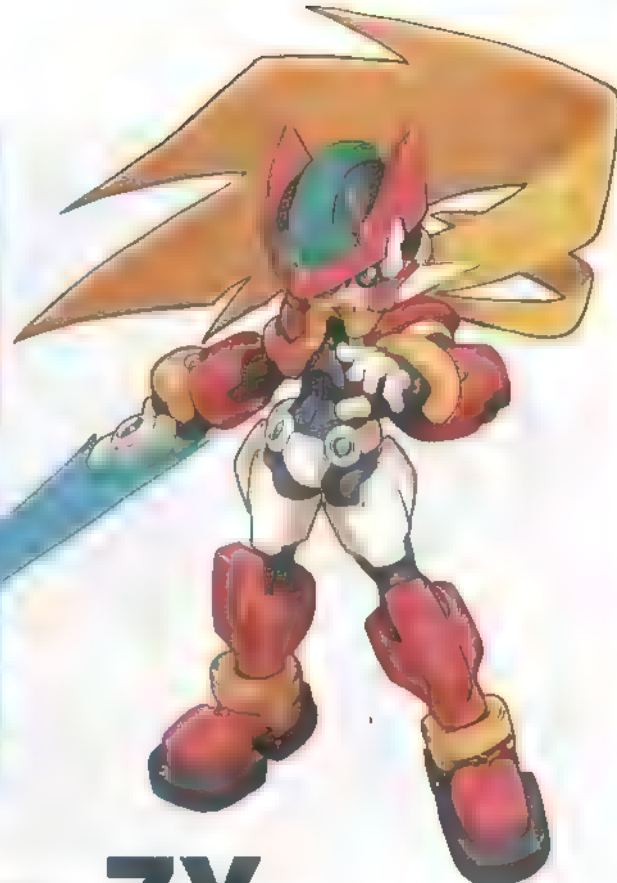
## Zero regresa a la acción en una de las más intensas aventuras de Capcom



▲ Aprovechando el estilo de Mega Man Zero para el éxito.



▲ Estos juegos están llenos de habilidades nuevas



# Mega Man ZX

## ¿Y... dónde están los robots?



Mantiene el estándar de calidad



No ofrece algo realmente innovador.

La idea de lanzar una nueva serie no parecía tan mala, y siendo sincero el resultado no es para nada despreciable. El problema es que se confían en el éxito del estupendo *gameplay* de la serie de Mega Man Zero para irse a la segura y que no hubiera tanto margen de error para que estos juegos se vendieran.

### Lo mismo, acéptenlo

Este juego realmente no tiene nada de innovador más que el hecho de que son dos protagonistas -no robots- los que toman el papel de defender a la humanidad, ayudándose de las habilidades de los desaparecidos Mega Man X y Zero. Por lo tanto el *gameplay* es el mismo que en la serie de Zero con uno que otro cambio aquí y allá para que no fuera tan descarada la cosa. No obstante, quien ha jugado las diferentes sagas lo nota sin problema.

Una gran ventaja es que no ha tenido tantas secuelas, pero definitivamente no será buena idea si dejan "otra" serie inconclusa, pues lo único que hacen es que los dejemos de comprar. Fuera de, detalle de que se falta cierta originalidad, el juego se puede disfrutar pues mantiene indudablemente el estándar de calidad de los juegos de esta franquicia, lo cual es algo que no podemos olvidar.



### Conclusión ACEPTABLE

Esta serie es buena, pero la verdad no se siente como parte de la familia, por obvias razones. Aplaudo que hayan tenido las gallías de hacer algo distinto con la historia, pero repruebo la falta de los repleidos. Sea como sea, es parte de la franquicia.

## Necesitamos una conclusión

Pues bien, Mega Man ha evolucionado bastante con el paso del tiempo, y es curioso pues cuando muchas veces nos quejamos de que ya fueron demasiadas secuelas de una serie, no pensamos que pueden cometer el error de sacar sagas alternas que desvirtúan más al personaje que las secuelas en sí. De cualquier forma, siguió teniendo mucha aceptación este singular personaje, y estoy seguro de que muchos compartirán mi opinión que es uno de los más grandes íconos de la industria. Ojalá cerraran ya con broche de oro esta franquicia y concluyeran todas sus series, para que puedan ofrecernos algo realmente nuevo. No olvides escribirme a [panteon@revistacubnintendo.com](mailto:panteon@revistacubnintendo.com) y a mi cuenta de Twitter [@PanteonCN](https://twitter.com/PanteonCN), así seguiremos comentando sobre Mega Man y muchos otros juegos más. ¡Hasta la próxima ocasión!



Violencia animada  
E - Everyone



Nintendo®

Luigi's  
Mansion™  
DARK MOON

CLUB  
NINTENDO  
Revista Oficial de Nintendo

KONAMI

CLUB  
NINTENDO



MIRROR OF FATE

mercurysteam

# RETOS



Envía tus récords a la dirección [retos@revistaciubnintendo.com](mailto:retos@revistaciubnintendo.com), recuerda que también puedes proponer nuevos desafíos para que otros jugadores traten de superarte

## Just

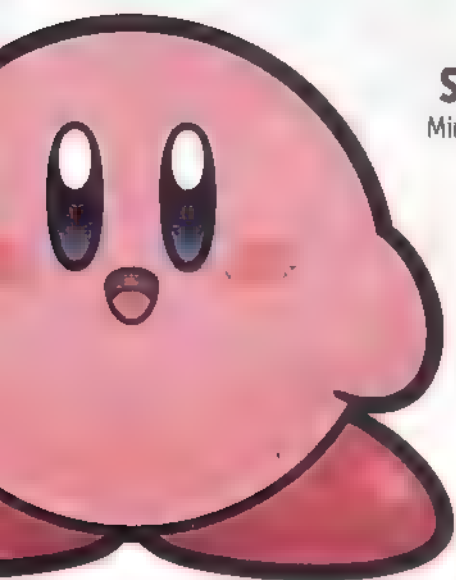
### Dance 4

¡Sácale brillo a la pista de baile con tus mejores pasos!

¿Eres el alma de la fiesta?  
¿Te sabes los pasos de Gangnam Style?  
Envíanos tus mejores puntuaciones en las canciones de Just Dance 4, y compártelas con la comunidad de CN.



▲ Te reto a bailar el Aserejé



## Kirby

### Super Star

Minijuegos simples pero divertidos

Prueba tus habilidades en minijuegos como Megaton Punch o Samurai Kirby aquí sólo los más ágiles serán publicados

## New Super Mario Bros. 2

¡Consigue la mayor cantidad de monedas!



Es posible que te conviertas en todo un millonario, y tal vez no seas publicado en Forbes, pero si estarás en la cima de los más grandes jugadores y recolectores de monedas doradas de Club Nintendo. ¡Manda tus mejores puntuaciones!

## Accesorios para tus consolas

Tenemos lo último para mejorar tu experiencia de juego



En Supermúlticompadoras encontrarás una amplia gama de productos para la satisfacción de lo que te gusta hacer. Por esta razón si requieres algo sofisticado puedes confiar en nosotros, síguenos en Facebook y Twitter o consulta nuestra página [www.storesmc42.com](http://www.storesmc42.com)

## Comfort Grip para el GamePad

Protege tu control con esta funda de silicón



DreamGear presenta este grip para el GamePad de Wii U. Disminuye el riesgo de ruptura en caídas y evita rayones, mantén tu control en buen estado. Si quieres más información, visita <http://www.dreamgear.net/>

# Entrevista

Rich Moore Director Wreck-it Ralph



## Entrevista a Rich Moore

¿No habías soñado tu primer largometraje animado, en el que revive una de las pasiones de la infancia: los videojuegos?

**Club Nintendo:** ¿Cuál fue tu inspiración para realizar la película Wreck-it Ralph?

**Rich Moore:** Realmente me gustan los juegos de video, fueron una gran inspiración: estaban por todas partes cuando era niño (cines, restaurante, etc.) y eran irresistibles para mí.

De esta manera, cuando comencé a trabajar en Disney Animation Studios, hace cuatro años (como director), estaba desarrollando ideas para películas y John Lasseter me invitó al estudio y mencionó que siempre quiso hacer una película sobre personajes de videojuegos, sobre sus vidas o de los juegos a los que pertenecen. Él me preguntó que si estaba interesado en ese proyecto, y como dije antes, yo sentía esa pasión por esos juegos cuando era niño, así que le respondí: ¡oh, por supuesto, me encantaría hacerlo! Así que comencé

con la idea de cómo son los personajes: cómo es su vida en sus juegos. No quería hacer una película de videojuegos sólo de acción o aventura: sé que sería emocionante, pero me interesaba brindarle más elementos humanos a la historia, así que luego de pensar me encantó con la idea de los personajes de la vieja escuela, que podrían ser como Donkey Kong.

Ralph es un tipo simple que lucha en su mente con un problema complicado: piensa sobre de qué se trata la vida o por qué está allí o por qué es feliz con su trabajo, pues está programado para realizar algo a pesar de que ya no le agrada. Por lo que le compartí esa idea a John, y él pensó que era genial: sería tomar una historia humana y ubicarla en un fantástico mundo de videojuegos: así que de aquí partimos con la idea

**CN:** Realmente fue una gran idea utilizar los problemas y conflictos personales de Ralph y los demás personajes para hacer de Wreck-it Ralph una historia diferente, tal como dices.

Ahora bien, mencionas a Donkey Kong (personaje creado por Nintendo) en esta película. Ralph es el villano principal en el juego Fix-It Felix Jr., casi de la misma forma que Donkey Kong y Mario. ¿Tomaste algo de la personalidad de este personaje de Nintendo para crear el concepto de Ralph?

**RM:** Checamos muchísimos videojuegos para el desarrollo y concepto de Fix-It Felix Jr., particularmente los clásicos de Arcadia, y no sólo fue de Donkey Kong sino también de distintos títulos, para conocer la ideología tanto de héroes como villanos, de tal manera que cuando la gente viera lo que pla-



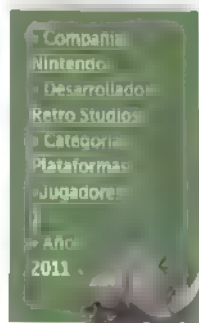
# FINALES



► Tres juegos después la pareja original se reúne

# DKC Returns

La aventura más divertida de la serie



Muchos recordarán las fantásticas obras que realizó Rare para el Super Nintendo, en las que teníamos como protagonista a Donkey Kong, Diddy Dixie, entre otros. Pues bien, después de una larga espera y de algunos juegos que dejaron mucho que desear como *Jungle Beat*, para Nintendo GameCube, por fin esta serie ha regresado y como se merece por la puerta grande

En esta ocasión los genios detrás del juego no son los ingleses de Rare, sino

Retro Studios, los mismos que crearon los increíbles *Metroid Prime*, series de géneros no tan enérgicos que ver, lo que es una muestra de su gran talento, ya que este título para más de uno podría superar fácilmente las obras originales es

En pocas palabras, *Donkey Kong Country Returns* es un juego de esos que no pueden faltar en tu colección por nada del mundo: prácticamente representa un crimen no tenerlo, pero bueno, mejor vamos a enfocarnos en la trama para contarte e,

final de esta gran obra que de una u otra forma debes vivir. Todo comienza una tranquila tarde en la jungla, todo parecía normal, pero no es así: todas las bananas de Donkey Kong han sido robadas, la bodega está vacía.

Ante tales hechos sólo se puede hacer una cosa: encontrar a los culpables y hacer que paguen por lo que Donkey, junto a su inseparable compañero Diddy, se dan a la tarea de recorrer decenas de escenarios hasta recuperar las bananas perdidas.



► La pareja más divertida de los videojuegos.



A. Inicio es confuso y todo mundo piensa que detrás del robo se encuentran los krekmlins y su líder, el villano King K. Rool pero lo cierto es que ahora los responsables responden a otro nombre

Estamos hablando de los Tikis extrañas criaturas con formas de máscaras que han puesto bajo su control a todos los animales de la jungla

El recorrido es largo, lleno de peligros pero por fin llegan con el jefe final: una máscara enorme con poderes mágicos que no te dejará llevarte las bananas tan fácilmente. Para empezar te ataca con sus manos... sí, una máscara con manos. De hecho te recordará a Andross de Star Fox. Incluso la manera de terminar con esta primera etapa es muy similar a la del enemigo de Comería ya que debes

golpear sus manos en las que radica gran parte de su poder. Si has jugado Super Smash Bros, notarás también que algunos movimientos son sumamente parecidos a los que usaba Master Hand, sólo que aquí es más rápido.

Una vez que termines con sus manos viajarás a la Luna para continuar la batalla y dar así el golpe final. Después no queda más que regresar con cuidado a la jungla, en donde estarán de nuevo todas tus bananas, pero eso no es todo, ya que ahora las custodiará un templo dorado. ¿Qué sorpresas oculta dicho lugar?, eso ya debes descubrirlo tú mismo.

La jornada fue larga pero llegó a su final: los Tikis fueron derrotados y todos los animales han regresado a su estado normal, incluido Rambi, tu gran rinoceronte y

Squawks, el perico que siempre estuvo bajo el cuidado del veterano Kranky Kong, quien sigue apareciendo en esta serie después de tantos años.

Insistimos, es imperdonable que no cuentes con este juego, una joya que se da muy de vez en cuando y que somos afortunados de que sea en Wii. Esperamos que pronto Donkey esté de regreso en una aventura igual de perfecta que esta, es lo que merece un emblema de la compañía como lo es este simpático gorila.



▲ Vaya que han pasado los años, el primer DKC vio la luz en 1994.

### Game Over

Como muchos juegos, Donkey Kong Country Returns nos enseña lo valioso que es el trabajo en equipo para avanzar.

Los juegos de plataformas deberían seguir la línea que deja esta gran obra.

A dynamic illustration of Sonic the Hedgehog in a blue hovercraft, racing through a body of water. In the background, another character is visible in a similar vehicle. The scene is filled with motion, suggesting a high-speed race.

**TIPS**

▲ Ya sea por tierra,  
agua y aire ¡la acción  
será intensa

# Sonic & All-Stars Racing Transformed

¡La emoción de las carreras evoluciona!



- Compañía  
SEGA
- Desarrollador  
Sumo Digital
- Categoría  
Carreras
- Jugadores  
1-5
- Nivel de reto  
Medio/Alto



violencia animada

N 10-1A

## Personajes y pistas



El erizo azul es una de las mejores opciones para empezar, pues es muy balanceado para todo tipo de pista o situación.



Controlar al pequeño zorro requiere de práctica y ser muy cuidadoso, pero puedes ganar si aprovechas bien sus varias All-Stars.



Una vez que logres una buena velocidad con él, no te alcanzaran, el problema es la aceleración.

Este balanceado personaje resulta sumamente útil para todo tipo de pista, el problema es que tiene una All-Star, así que ten cuidado.



Tal vez Amy no alcanza la misma velocidad que otros competidores, pero su buen manejo la hace muy recomendable para empezar.



El pesado doctor tiene el poder a su disposición, pero no es recomendable en pistas donde haya demasiadas caídas o vueltas.



Con Ralph derrotarás a tus oponentes literalmente. Claro que como todo personaje pesado, cuesta trabajo acelerar.

Indudablemente que SEGA realizó un gran trabajo con esta nueva entrega de *Sonic & All Stars Racing*, pues renovó con la transformación de los vehículos en plena carrera, para seguir compitiendo por cualquier terreno; además, los valores físicos de cada elemento están perfectamente cuidados para que disfrutes de la experiencia de una manera realista y divertida. En esta ocasión te vamos a hablar rápidamente

de las características de cada uno de los personajes, así podrás ver con cuál te acomodas mejor y quiénes son mejores para ciertas pistas, pues en realidad hay una diferencia notable más allá de solo divididos en ligeros, medios y pesados.

### Tipos de controles

En este juego es muy importante tener un control, total sobre tu vehículo, así que te recomendamos amablemente

que intentes usar las diferentes opciones que tienes (Wii Pad, Remote + Nunchuk, etc.), para que veas con cuál te acomodas mejor.

Nosotros sentimos que usar el puro Remote resulta un tanto incómodo, especialmente en las partes donde hay mucha agua, pero el chiste es que veas tu mismo cuál es el más recomendable según sea la ocasión.

¡Hoy te presentamos solo algunos de los trucos que puedes usar para ganar en este juego! ¡Sigue leyendo para descubrirlos!



## Consejos para mejorar tus tiempos



El **Super Monkey Ball** es ideal para las pistas de reto por su buena aceleración y manejo.



El **All-Star** es ideal para las pistas de reto por su buena aceleración y manejo.



El **Yoshi** es ideal para las pistas de reto por su buena aceleración y manejo.



El **Vyse** es ideal para las pistas de reto por su buena aceleración y manejo.



Este **monito** es ideal para las pistas de reto por su buena aceleración y manejo.



La **carrocería Danica** es otro personaje balanceado que sirve perfectamente para todo tipo de circuitos. ¿Ya la desbloqueaste?

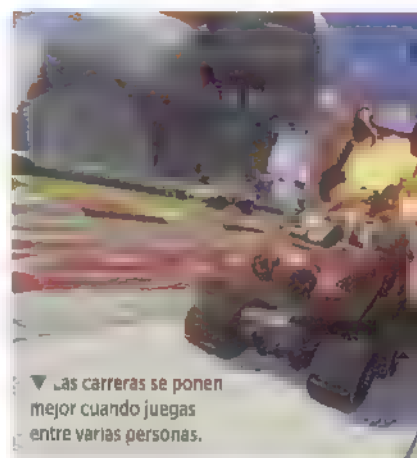
El **Yoshi** es ideal para las pistas de reto por su buena aceleración y manejo.

## Corriendo por la gloria

¿Sabes cómo usar todos los items?

Ser el mejor en este juego requiere de que le dediques un buen rato no sólo a conocer las pistas, o saber qué personajes son mejores para cumplir los desafíos, sino también que trates de conocer todos los efectos de los items, pues aunque no hay la fatídica concha azul de **Mario Kart**, definitivamente verás que las cosas cambian drásticamente cuando se utilizan sabiamente estos poderes.

Trata de experimentar en dónde se pueden emplear los distintos items para que dejes sorpresas a tus contrincantes en curvas y partes angostas de la pista. También recuerda que obtendrás las "pegatinas" si cumples con ciertos requerimientos al usar los poderes, como atraer a un corredor a gran distancia por ejemplo. Todo depende de que practiques y conozcas el juego lo más que sea posible.



Las carreras se ponen mejor cuando juegas entre varias personas.



El truco de Miles es el Nights, con que a los demás les pones ruido, pero de pista, pero tiene pocas All-Star.



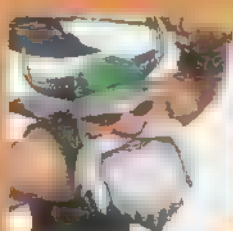
Realmente es un truco que se usa cuando estás todo un as del volante.



El truco de Miles es el Nights, con que a los demás les pones ruido, pero de pista, pero tiene pocas All-Star.



El poder de este truco es que en un balace entre velocidad y aceleración, que tal vez usarlo en pistas donde hay muchas rectas.



Su temperamento es que para él es como pocos al que le gusta jugar, pero es complicado aprender a usarlo.



La otra mascota de Miles es el Nights, con que a los demás les pones ruido, pero de pista, pero tiene pocas All-Star.



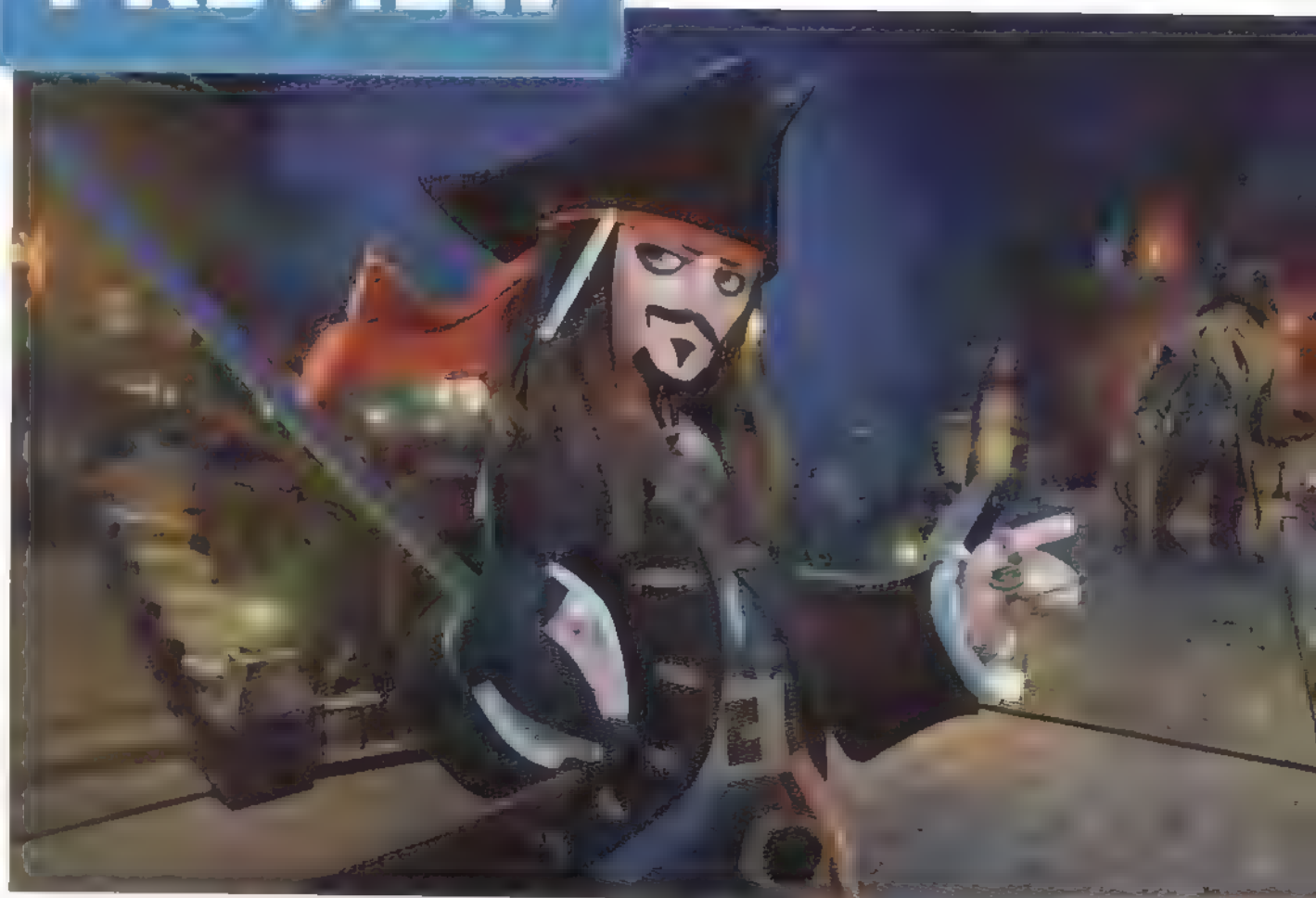
## En su manual

todo el juego sin problemas, pero en el caso de Sonic & All Stars Racing

para obtener los mejores tiempos y llegar en

al maestro, así que no te dejes vencer. ¡Es

hora de correr!



# Disney Infinity

Crea tu propia historia con estos personajes



- Compañía: Disney Interactive Studios
- Desarrollador: Avalanche Software
- Categoría: Aventura
- Jugadores: 1
- Opinamos: Diversión infinita



Aut. sin valoración de la ESRB  
Clasificación por edades de la ESRB

**T**odos conocemos el fenómeno que ha representado en el mundo entero el juego **Skylanders**, cuyo concepto simple ha representado la frescura que se necesitaba desde hace años en el medio.

Tras el éxito alcanzado, era obvio que aparecerían otros juegos utilizando la misma fórmula, pero nunca nos imaginamos que fuera de tal magnitud, ya que la que ha tomado la idea ha sido Disney con todo lo que implica. Pero bueno, por si no sabes de qué estamos hablando, vamos a comenzar a explicar lo que nos tiene preparado dicha compañía para Wii U este año.

Disney Infinity es un juego de aventura con diferentes escenarios para completar, al estilo de plataformas con algunos acertijos a resolver. En ese sentido, honestamente no sorprende a nadie pasara por un título prometido de la compañía, como honestamente han sido la mayoría de sus desarrollos, pero aquí el truco está en la mecánica que han tomado de **Skylanders**.

Podrás utilizar personajes de series y películas de Disney como **Monsters Inc.** o **The Incredibles**, pero no todos estarán disponibles desde el comienzo, para ello tendrás que emplear unas figuras especiales que estarán a la venta

el mismo día que la obra se encuentre disponible. Los cuales deberás colocar sobre una tablero que se iluminará, la cual te reconocerá al personaje para que puedas emplearlo en el juego.

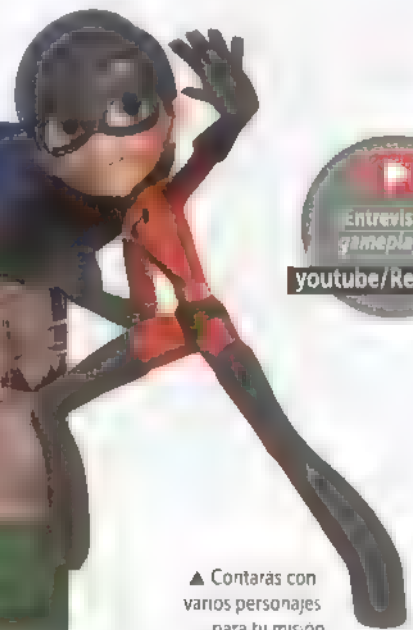
Sí, es un concepto interesante, sobre todo porque cada personaje tiene habilidades distintas, las cuales en conjunto con el resto de la pantalla otorgan nuevas posibilidades de disfrutar cada escena que, por cierto, nosotros mismos podremos crear, siempre tomando como base los elementos que compremos, junto a las figuras de estos personajes, además de algunos ítems para variar la aventura.



Es un gran concepto pero la compañía debe ser inteligente en sus desarrollos, que se puedan coleccionar las figuras no representa un verdadero extra: el juego tiene que ser bueno, debe aportar creatividad en la manera como van a interactuar los personajes, no sólo reunirlos sin mayor objetivo que tener

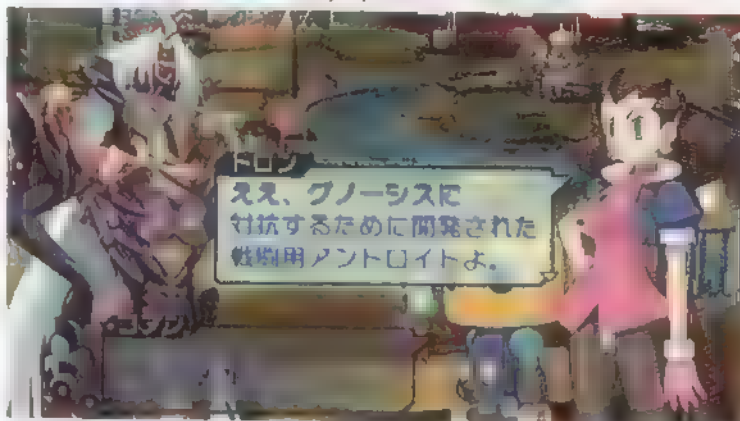
a todos los que aparezcan. Están ante una gran oportunidad, ya de marcar un nuevo camino o bien la de continuar con juegos medianos cuya única gracia será vender los DLC más caros de la historia. Pero, bueno, confiamos en que no sea así y nos sorprendan gratamente, tienen el beneficio de la duda

Fecha de lanzamiento  
**Junio 2013**



▲ Contarás con varios personajes para tu misión

▼ Los diálogos como siempre serán muy importantes en el desarrollo.



▲ La unión hace la fuerza. Recluta a tantos civiles como sea posible.

# Project X Zone



• Compañía  
Namco Bandai Games  
• Desarrollador  
Banpresto  
Monolith Soft  
• Categoría  
Acción  
• Jugadores  
1  
• Opinamos  
Una joya para N3DS.

## Un sueño hecho realidad para los videojugadores

Uno de los juegos más esperados para Nintendo 3DS en Japón es precisamente Project X Zone, pero ahora ya no es así, pues se ha confirmado su lanzamiento en todo el mundo. Por lo que ahora se ha vuelto un título esperado en el planeta entero todo un suceso.

Estamos ante un *crossover* de tres grandes compañías: Namco, Capcom y SEGA, todas han prestado a sus personajes más emblemáticos para

aparecer en esta obra de acción y estrategia en tiempo real que nos permitirá avanzar por varios niveles controlando a dos personajes ya definidos. Es decir, no podremos editar nuestro equipo, pero realmente no es nada negativo; al contrario, esto se realizó con la intención de que los poderes de cada personaje pudieran combinarse para que, al momento de las peleas, los combos fueran espectaculares. Se nota el gran trabajo en los detalles, por ejemplo, Ryu puede

realizar el famoso combo de *Super Street Fighter IV* donde cancela un Shoryuken, para después rematar con el Metsu Hadouken.

No se ha dado a conocer una fecha exacta para su lanzamiento, pero creemos que será en el primer semestre del año, así que seguramente en las siguientes ediciones tendremos más detalles de este gran *crossover* que, por fortuna, podremos disfrutar en nuestro continente, sin problemas.



Aún sin valoración de la ESRB

© 2012 Namco Bandai Games

Fecha de lanzamiento  
**2013**



◀ Sin duda esta imagen es todo un referente para muchos jugadores



▲ Un tercer elemento se puede agregar al equipo como apoyo

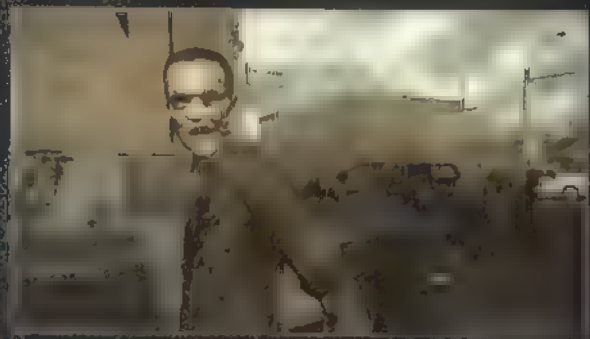
¿Te imaginas alguno de estos personajes en el nuevo Smash Bros.?

PREVIEW Wii U

The Walking Dead: Survival Instinct



◀ Con el juego podrás vivir la experiencia de los personajes



◀ Con el juego podrás vivir la experiencia de los personajes

## The Walking Dead: Survival Instinct

Recapa de la muerte



Compañía:  
Activision  
Desarrollador:  
Activision  
Categoría:  
Survival  
Jugadores:  
1

Optimizado:  
Clásico nos sorprende  
Juego completo



Activision es una división de la ESRB.

En este momento nadie puede mantenerse alejado del fenómeno que representa The Walking Dead, todo mundo está pendiente de la serie de televisión, así como del cómic. Activision lo aprovechó para realizar la adaptación al videojuego, todo parece normal y hasta espectacular, pero se pierde al analizar las imágenes del juego; su calidad visual es sumamente pobre, pero que las texturas no existen, situación que se ha notado en la campaña de desarrollo de comentarios negativos, pero han insistido en que para su lanzamiento resolverán este inconveniente, así que tienen el beneficio de la duda, crucemos los dedos.

Fecha de lanzamiento

Marzo 2013



ZOMBIE



CN JUEGO ZOMBIE  
42222



CAPITÁN COMETA



CN JUEGO COMETA  
42222



DANNY DANGER



CN JUEGO CARRERAS  
42222

TOP 5 CLUB ROYAL DRAGON

	GOD OF WAR	al
	DRAGÓN VS DRACULA CN JUEGO DRACUL	al
	ALI EL PINGUINO	al
	BATTLE BOATS 3D	al



VUVUZELA



CN JUEGO VUVUZELA  
42222



CN JUEGO ENEKE  
42222

MUSICA

El ritmo del **GANGNAM STYLE**  
llegó para vibrar tu celular!



CN HUEVOS AL 42222



LLÉVATE DE **REGALO** EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL  
DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...

esmas  
**móvil**

# LLEVA A LAS ÁGUILAS EN TU CELULAR DE REGALO



ENVÍA  
**CN AMERICA**  
AL **42222**

**Imágenes**

**Animaciones**

**Videos y más...**

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reventa y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido. Servicio de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos al teléfono debe tener VAP configurado y ser compatible. Un tono más es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las águilas en tu celular. Verifica las condiciones, claves, precios y vigencia del contenido. El costo del servicio es de \$30 IVA incluido. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Todos los servicios son únicamente de entretenimiento, la información y los servicios de emergencia en tu celular es de pago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que este deberá ser suficiente para poder utilizarlo. Si más adelante los planes de servicio mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, solo debes tener activa la línea. Los números de los teléfonos se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008

El costo por la solicitud CN al servicio 42222 es de \$30 IVA incluido por mensaje enviado. Con la suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de \$30 IVA incluido cada semana. Verifica la vigencia del servicio. Para cancelar el servicio, envía DADA al 42222 o directamente al portal VAP. El usuario debe asegurarse tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Servicio a clientes 3340 23230 (800 700 3333). Responsable del servicio: Comexco Mas S.A. de C.V. En el caso de cambios de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Condiciones Generales disponibles en elasmovil.com

# PAUSA



## Monster Hunter Tri Ultimate

Conquista nuevos territorios y domina a criaturas nunca antes vistas en Wii U y Nintendo 3DS.

### Aliens Colonial Marines

Reúne a tus amigos para enfrentar a esta amenaza creadora de caos y destrucción.

◀ La campaña cooperativa promete dar más vida al juego.

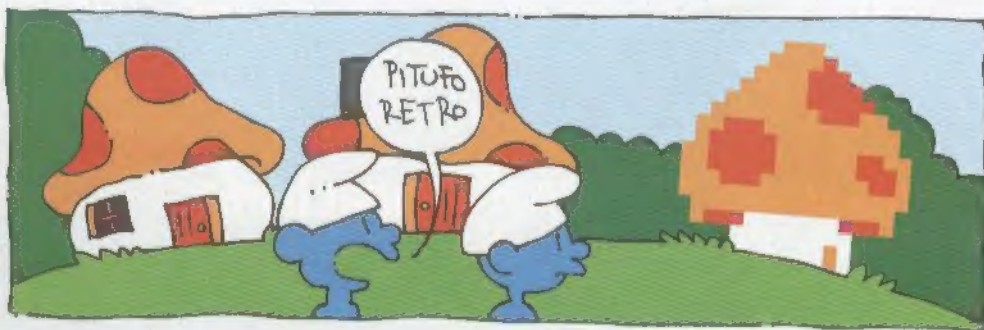
### Walking Dead: Survival Instinct

Basado en la adaptación a TV de AMC

Si eres fan de la aclamada línea de cómics creada por Robert Kirkman, así como de la serie de TV, seguramente te encantará esta aventura.



▲ Complementa tu experiencia de Walking Dead con esta historia de Darryl.



**CLUB** ♦ ♦ ♦  
**NINTENDO**  
Official Partner of Nintendo

**SAN YANG**

**WARRIORS**  
**OROCHI**  
*Hyper* **3**

**CLUB** ♦ ♦ ♦  
**NINTENDO**  
REVIEWS BY NINTENDO

**YUKIMURA**

**WARRIORS 3**  
**OROCHI**  
*Hyper*